BAYONETTA: АНГЕЛЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ стр. 12

№17 | 290 | 2009
ПЕРВЫЙ СЕНТЯБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
230 ₽

NEED FOR SPEED: SHIFT
ЗА РУЛЕМ ТЕСТОВОЙ ВЕРСИИ
СМОТРИТЕ НА DVD



MAJESTY 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

DRAGON QUEST IX стр. 38

ТРИ МИЛЛИОНА ПОКЛОННИКОВ
НЕ МОГУТ ОШИБАТЬСЯ!

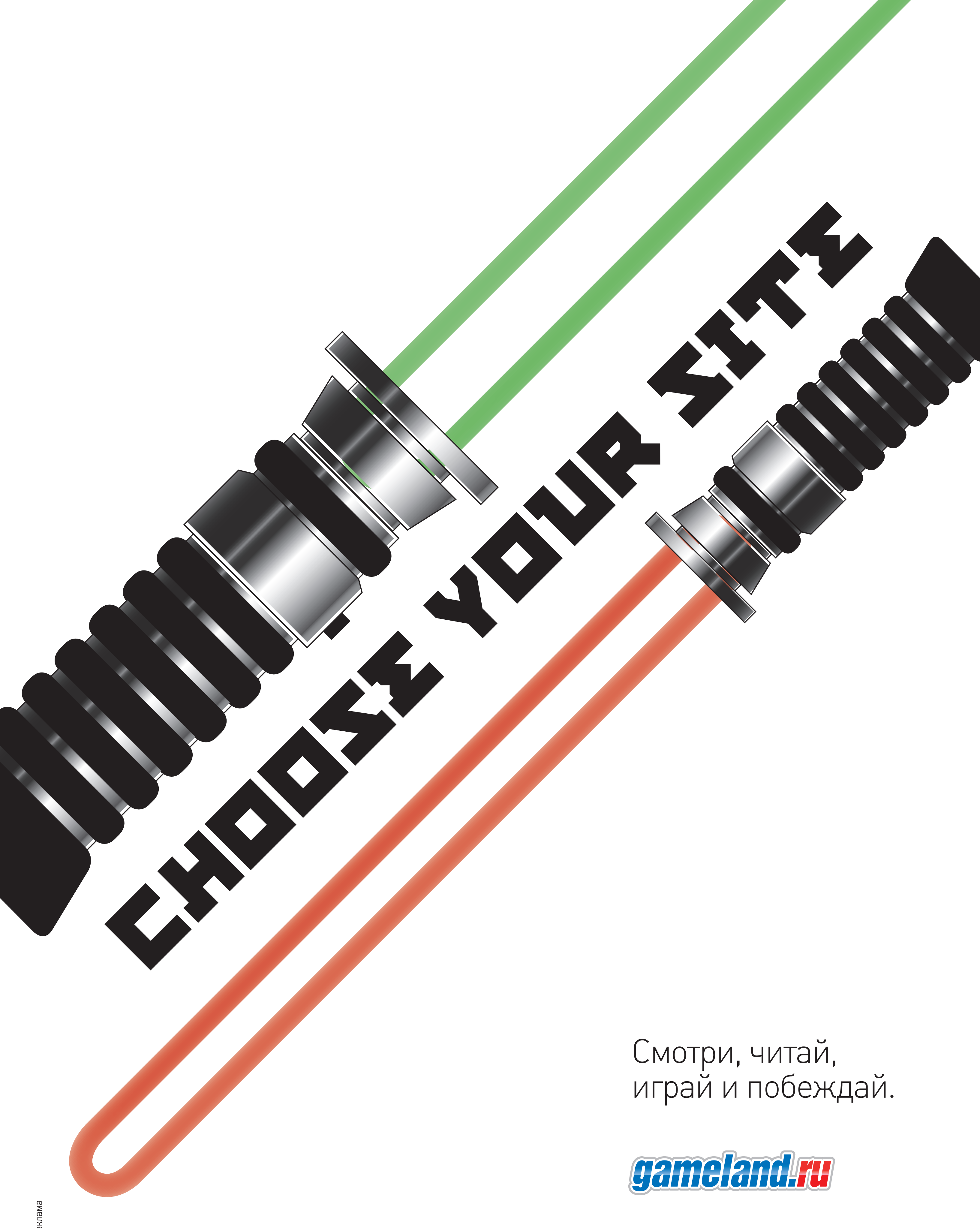
NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE стр. 22

ДВА МЕЧА, ПОЛСОТНИ БОССОВ

MAFIA II стр. 28

НИЧЕГО ЛИЧНОГО, ЭТО ПРОСТО ХИТ

КОМПЛЕКТАЦИЯ: ПОСТЕРЫ: **MAJESTY 2 И NO MORE HEROES 2** | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **144** СТРАНИЦЫ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ


CHOOSE YOUR SITE
Смотри, читай,
играй и побеждай.
gameland.ru

Слово редактора

Сентябрь 2009 #17(290)





НА ОБЛОЖКЕ
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
«1С: Ino-Co»

Сиквелы и любят, и ненавидят одновременно. Привыкнув к чему-то хорошему – будь то великолепная стратегия, RPG или, скажем, превосходный кофе – мы требуем добавки: новых экскурсий в полюбившийся мир, встреч с понравившимися персонажами, того ощущения счастья, которое дарила победа в особенно трудной баталии или поединке с боссом. И одновременно не хотим однообразия: как так, у персонажа почти не появилось дополнительных приемов? Свежеизобретенные рода войск не влияют кардинальным образом на баланс сил? Эх, а мы так надеялись... (кофе в этом смысле проще – ему как раз достаточно не меняться). И уж совсем удручают откровенно слабые продолжения: вроде бы и обертка та же, а начинку подменили.

Но если вам вдруг кажется, что разработчики окончательно погрязли в самоповторах, сиквелам больше нет веры и апокалипсис близок, то, надеюсь, этот выпуск «СИ» поможет изменить ваше отношение к происходящему, а коктейль, в который попали и уже вышедшие Majesty 2 и Dragon Quest IX, и готовящиеся Mafia II и Bayonetta (ее без зазрения совести можно назвать Devil May Cry 5), взбодрит не хуже чашечки хорошего крепкого кофе. Приятного чтения!

Наталья Одинцова, зам. главного редактора

КАЛЕНДАРЬ ЗДОРОВЬЯ

Удивительно быстро и как всегда неожиданно подошло к концу лето. И вот уже погода перестала нас радовать теплом и ярким солнцем… Уходит в прошлое ноутбук с Wi-Fi в парке, возвращаемся к домашнему компьютеру и консолям!
За лето ты форму приобрел, но как же ее не растерять? Конечно, можно пойти в тренажерный зал, но как приговор звучит фраза из Warcraft «Не хватает золота!».
Мы продолжаем в рамках «Календаря Здоровья» заботиться о твоем организме, поэтому на этот раз попробуем бюджетно организовать мини-спортзал – прямо в гостиной!

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Олеся Дмитриева
Верстальщик
Динара Шаймарданова
Корректор
Юлия Соболева
DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru
Зам. генерального издателя
Евгения Цой
tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim, FIFA 10...
Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Need For Speed: Shift, Hearts of Iron III, Half-Life 2...
Подробное содержание – на стр. 138.



92
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 92.











130
Территория «СИ»

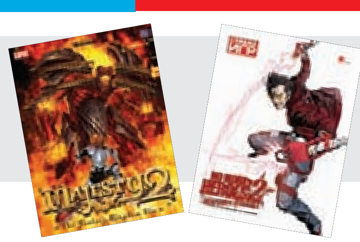
Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Комикс, Блогосфера
Подробный список материалов раздела – на стр. 130.



Комплектация

Постеры: Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim, No More Heroes 2: Desperate Struggle



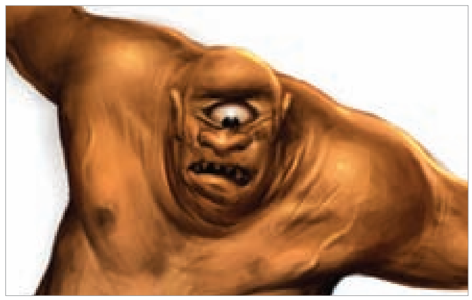
Ответ на вопрос **«ЧТО КУПИТЬ?»** на стр. 62

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC)

Вторая часть спустя девять лет? Почему бы и нет. Приготовьтесь к строительству своего фэнтезийного королевства.



Spore Galactic Adventures (PC)

Конструктор под названием Spore продолжает обрастать новыми элементами. Свежее дополнение позволяет создавать целые собственные приключения.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Need For Speed: Shift (PC, PS3, Xbox 360)

ProStreet была неплохой, но фанаты NFS ее не поняли. Undercover также не нашла своих покупателей. А вот у Shift есть все шансы стать просто замечательной игрой. Подробности – в нашем демотесте.

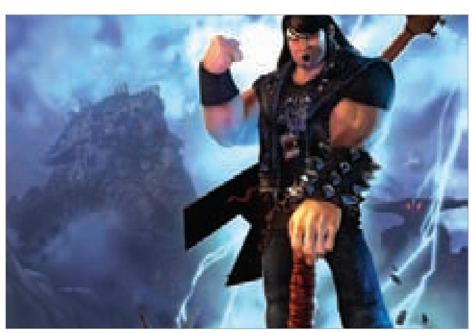


FIFA 10 (PS3, Xbox 360)

Десятую часть сериала FIFA никак нельзя назвать обычной. Не верите? Смотрите наш специальный демотест.

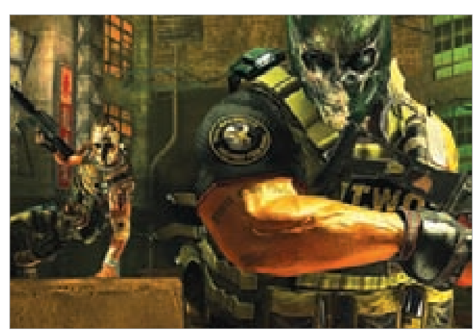
Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Brutal Legend (демонстрация)

Вторая часть демонстрации, комментирует Тим Шафер. На этот раз нам покажут свободные путешествия, систему управления подчиненными, а также покупку апгрейдов.



Army of Two: The 40th Day (дневник разработчиков)

Система моральных выборов начинает входить в моду. Именно ей посвящен данный выпуск дневника.


SAMSUNG
Клавиатура
Контакты
Меню
Друзья
Samsung Star★
Действуй. Легко!
• Сенсорный дисплей 3,0" WQVGA • Пользовательский интерфейс TouchWiz
• Виджеты • 3,2 Мпикс камера • Функция распознавания улыбки • Интернет-браузер
• Поиск и распознавание музыки • Социальные сети
Star – звезда
TouchWiz – интерфейс сенсорного экрана с поддержкой виджетов
SAMSUNG
Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

На горизонте

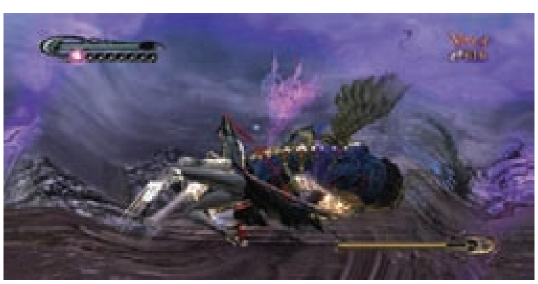
Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Не секрет, что японцы очень любят Monster Hunter для PSP: кооперативный экшн от третьего лица им куда милей, чем многочисленные MMO. Как они сами признаются, интереснее устроить облаву на очередного гигантского монстра в компании друзей (которые вдобавок находятся рядом, а не за тридевять земель), чем пытаться наладить сотрудничество с интернет-незнакомцами. Вот и Namco Bandai, впечатлившись успехом творения Capcom, решила предложить соотечественникам свою версию карманных co-op баталий: God Eater для PSP. Здешний мир очень походил бы на современный, если бы по городам не рыскали чудовищные твари Арагами – совершенные хищники, по приказу богов пожирающие планету. Как победить такого зверя? Например, вооружиться особым устройством, которое превращается то в меч, то в ружье, а то – в зубастого монстра-пожирателя. В Namco Bandai уверяют, что помимо совместной зачистки разрушенных городских районов God Eater порадует захватывающим сюжетом.

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	30 октября 2009
Brutal Legend **(PS3, Xbox 360)**	13 октября 2009
Diablo III **(PC)**	не объявлено
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus **(PS3)**	не объявлено
Mafia II **(PS3, Xbox 360, PC)**	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	не объявлено
Tekken 6 **(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009
Uncharted 2: Among Thieves **(PS3)**	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Хит?!

В разработке

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

Срочно в номер

Свежие кадры из готовящихся фильмов







Новая «девушка Бонда», Джемма Артерон, исполнит роль спутницы Принца в картине по мотивам Prince of Persia: The Sands of Time, и, право слово, мы не в обиде, что персонажа Джеммы зовут не Фара, а принцесса Тамина. Кстати, у Принца (его сыграет Джейк Джилленхол) появилось имя – теперь его следует величать Дастаном. Режиссер фильма – Майк Ньюэлл («Гарри Поттер и кубок огня», «Четыре свадьбы и одни похороны»), съемки идут в Англии и Марокко. Увидеть кинопохождения принца мы сможем в мае 2010 года.



UBISOFT НЕ УЧАСТВУЕТ В РАБОТЕ НАД КИНОВЕРСИЕЙ PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME. ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИЗДАТЕЛЬСТВА ЗАЯВЛЯЮТ: «ЭТО СОВМЕСТНЫЙ ПРОЕКТ СОЗДАТЕЛЯ «ПРИНЦА», ДЖОРДАНА МЕХНЕРА, И DISNEY. НАША КОМПАНИЯ ИМ НЕ ЗАНИМАЕТСЯ».

Новости

Самые важные события игрового мира





КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Помню, как создатели Devil May Cry 4 грустно рассуждали: будь бюджет на аниме-экранизацию сериала повнушительней, то и динамичных драк бы в нем прибавилось, и настрой оказался бы повеселее. Слишком часто ленты по мотивам выступают в роли «нелюбимых родственников», а хочется-то увидеть такое кино (или аниме!), которое бы отлично смотрелось и в качестве самостоятельного произведения. Возлагаю большие надежды на «Принца»: увиденное пока выглядит многообещающе.

Кроссформатная истерика

За невообразимо короткий срок на публику обрушился целый водопад анонсов мультиформатных продуктов по мотивам видеоигр. Аниме по Halo и Dante's Inferno; комиксы по God of War (о них мы писали в предыдущем номере), Singularity (над ним будет работать, помимо прочих, известный иллюстратор Ёситака Амано), Prince of Persia (приквел Sands of Time, автор – сам Джордан Мехнер) и Mass Effect (графическая новелла Redemption расскажет о том, как и почему командир Шепард пропал без вести незадолго до начала Mass Effect 2).

Фильмов – и того больше. Дэниел Джон «DJ» Карузо («Забирая жизни», «Паранойя») собирается начать съемки полнометражника по Dead Space уже в сентябре. То есть, у одной только Electronic Arts уже пять игр отправилось попытать счастья в кинематографе: среди них и Mass Effect, и Army of Two, и Dante's Inferno, и даже The Sims.

Sony Pictures поручила Шелдону Тёрнеру («Техасская резня бензопилой: начало») сочинить сценарий для киноверсии inFamous. Продюсировать картину будут Ави Арад и Ари Арад: ранее они трудились над «Халком» и «Железным человеком», а в настоящее время заняты фильмами по мотивам Uncharted: Drake's Fortune и Lost Planet: Extreme Condition.

Blizzard Entertainment и Legendary Pictures для экранизации Warcraft завербовали Сэма Рэйми, создателя «Зловещих мертвецов», «Армии тьмы», трилогии фильмов про Человека-паука и недавно вышедшего на большие экраны «Затащи меня в ад». В качестве продюсеров выступят Чарльз Роувен («Темный рыцарь«, «12 обезьян») и вице-президент Blizzard Крис Метцен.

Создатель «Пилы» Джеймс Ван работает над сценарием киноверсии Castlevania, которую сам же планирует снимать. Кристоф Ганс все никак не закончит трудиться над Onimusha, а об участии Брюса Уиллиса в Kane & Lynch известно уже давно. Одним словом, список подобрался внушительный; остается надеяться, что, позаботившись о количестве, держатели лицензий не забудут и о качестве.



Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
23.08 млн	31.40 млн	48.98 млн	51.98 млн	107.67 млн



У Ubisoft снижаются продажи, виновники – пираты?

Выступая перед инвесторами, глава Ubisoft Ив Гильмо отметил, что игры компании не приносят ожидаемого дохода. По сравнению с предыдущим годом продажи DS-проектов упали на 67%, а общие – на 50%. Гильмо винит... пиратство!

При этом больше половины DS-каталога Ubisoft составляют казуальные недоигры вроде Happy Cooking, Petz: My Puppy Family, The Price is Right, Ener-G Gym Rockets и Imagine Party Babyz. Может, стоит озаботиться качеством релизов?

Но нет – Ubisoft намерена представить новый способ борьбы с нелегальным тиражированием продукции – правда, только на PC и ближе к следующему году. Надеемся, речь не идет об очередном клоне «Старфорса». Рассуждая о приставках, Гильмо заявил, что на PS3 пиратства «очень мало», на 360 им заниматься «сложно» из-за проверок в Live, на Wii и DSi все спокойно, а вот с PSP раньше дела обстояли из рук вон плохо, и именно поэтому Ubisoft «не уделяла ей должного внимания». Но сейчас, дескать, ситуация изменилась, поэтому проектам для карманной консоли Sony вновь дан зеленый свет. Гильмо также подчеркнул разницу между американским и европейским отношением к нелегальщине: «В США люди более склонны покупать лицензионные игры. Различие очень велико».

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



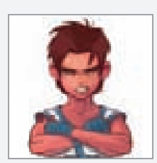
Интересно, что для борьбы с DS-пиратством Гильмо предлагает... прикладывать к релизам фигурки персонажей. Такое ощущение, что зарубежные издатели наконец-то добрались до Babelfish и спешно переводят мои старые колонки, чтобы понять, как им жить дальше.

У PSP Go мог быть второй аналог

Президент Sony Computer Entertainment по разработкам Сюхей Ёсида признал, что PSP Go чуть было не укомплектовали второй аналоговой «пуговицей». «Платформа находится в середине жизненного цикла. PSP Go должна быть полностью совместима со всеми ранее выпущенными играми. Мы серьезно этот вопрос обсудили и решили не добавлять второй стик. Некоторые разработчики прекрасно обходятся кнопками, когда речь заходит о распределении функций, обычно присваиваемых аналогу. Не хотелось сводить на нет их усилия», – поведал Ёсида. А ведь Sony во времена расцвета PS one запустила DualShock с аналогами и вибрацией, которых не было ни в оригинальных джойпадах, ни в ранее вышедших играх. Почему же тогда, в 1997, не побоялась?



КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



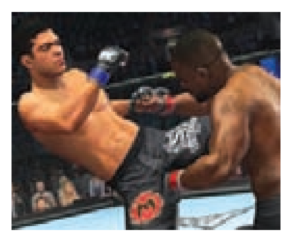
Несусветная глупость. В какой вселенной добавление новой пипки может означать «несовместимость с ранее выпущенными играми»? Пипку-то не убирают, а наоборот добавляют, понимать надо. Да, Илья Ченцов еще просил передать, что у PSP и первый-то аналог был курам на смех. Уж лучше бы сенсорный экран.

Цифровая дистрибуция процветает во время кризиса

Прошедший июнь по сравнению с тем же месяцем прошлого года оказался гораздо успешнее для цифровой дистрибуции. Продажи на Steam поднялись на 97%, на сервисе Direct2Drive – на 56% (и его вице-президент Джефф Стил ожидает, что тенденция продолжится и в 2010-м), а на Xbox Live – на 73% (эти данные, правда, не за июнь, а за полгода). Впрочем, пока по объемам цифровая дистрибуция отстает от розничной на порядок, говорить о ее победе рано.

THQ в кои-то веки осталась в плюсе

THQ считает барыши: во втором квартале компания, благодаря UFC 2009 Undisputed (разошедшейся тиражом в 2.9 млн копий), получила хорошую прибыль. Брайан Фаррелл подтвердил, что UFC превратится в сериал, ежегодные выпуски которого предусмотрены и для Wii, и для портативных консолей. Всего же THQ собирается публиковать каждый год по 1-2 игры для хардкорной аудитории.



Ведущие разработчики Dead Space убежали в Activision

Electronic Arts подтвердила, что Глен Скофилд и Майкл Кондри, возглавлявшие разработку Dead Space, покинули Visceral Games. «Разработка Dead Space: Extraction и Dante's Inferno продолжается без изменений», – заявила компания. Куда же подались ветераны игроиндустрии? К главному конкуренту EA: парочка встанет у руля «студии, которая займется развитием одного из брендов нашей компании», как заявили представители Activision.

Цифры и факты

Сиквел The Darkness
готовят, но не в Starbreeze.

189.7 млн. игр для PlayStation 3
было продано с запуска консоли.

19 февраля 2010 года в Европе
выйдет Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth.

Square Enix запатентовала
в Штатах название Gyromancer (на подходе новая RPG?).

Новая Modern Warfare для DS

Activision анонсировала Call of Duty: Modern Warfare: Mobilised для DS. Разработка поручена студии n-Space (авторы портативных версий Call of Duty: World at War и Star Wars: The Force Unleashed), сюжет новинки дополнит историю Modern Warfare 2. Также она сможет похвастаться онлайновыми баталиями на шестерых и режимом Survival, в котором участникам предстоит отбиваться от нескончаемых орд противников.

Monster Hunter Tri выйдет в Европе

Capcom наконец-то решилась познакомить западных геймеров с Monster Hunter Tri для Wii – японцы приобщатся к новинке уже в августе, а до нас она доберется в начале 2010 года. Отважным охотникам на монстров отныне предстоит исследовать не только сушу, но и подводные просторы. Играть предложат как вдвоем по split-screen, так и вчетвером через Интернет. Одиночкам поможет AI-напарник по имени Ча-Ча.

Второй аксессуар для Band Hero DS

В Band Hero для DS предусмотрен мультиплеер на четверых, как и в версии для домашних консолей. Помимо картриджа с игрой покупатели получат силиконовую насадку для кнопок DS lite. Приспособление отвечает за тактильную отдачу во время музицирования – тачскрин таких ощущений не обеспечит. Также в комплекте будет поставляться уже знакомый по Guitar Hero: On Tour «гитарный» аксессуар. Обе насадки несовместимы с Nintendo DSi.





КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Экскурсию на Татуин удастся совершить и тем, кто не купит Ultimate Sith Edition: миссию разрешат скачать (разумеется, за плату). А вот Хот откроется лишь обладателям переиздания.

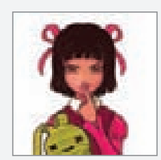
The Force Unleashed выйдет-таки на PC

LucasArts и Aspyr Media анонсировали Star Wars: The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition для PS3, Xbox 360 и PC. Да-да – владельцы PC наконец-то смогут поиграть за ученика Дарта Вейдера! А обладатели PS3 получат трофеи, которых в оригинальной The Force Unleashed не было.

В Ultimate Sith Edition войдут новые уровни, знакомые любому фанату «Звездных войн»: храм джедаев на Корусканте, планеты Хот и Татуин и, наконец, замок Джаббы Хатта. Все они – декорации для свежей сюжетной кампании, в которой герой TFU займет-таки место Дарта Вейдера при Императоре. Поскольку этот вариант развития событий неканоничен, в роли Старкиллера игроку доведется скрестить световые мечи с Оби-Ваном Кеноби и Люком Скайуокером – и выйти из этих схваток победителем. О дате релиза Ultimate Sith Edition и о предполагаемых системных требованиях разработчики предпочитают пока что не говорить.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



А ведь, знаете, герои Halo не хуже «Гандамов» ужились бы во вселенной Dynasty Warriors. Так и вижу: «Microsoft и Tecmo Koei одной игрой продолжат сразу два сериала...»

Bungie попрощается с Halo навсегда

В одном из интервью на E3 глава Gearbox Рэнди Питчфорд заявил, что хочет увидеть «что-нибудь от Bungie, но не Halo». Дескать, настала пора талантливой команде заняться чем-нибудь новым. Не прошло и пары месяцев, как Bungie на радость Питчфорду сообщила: Halo: Reach – последняя глава сериала, к которой ее сотрудники приложат руку. Ларс Бакен, главный дизайнер, уточнил: «Я, правда, не могу сказать того же о Microsoft – она как раз может заняться продолжением». Bungie уже завершила работу над выходящей в сентябре Halo: ODST и перебросила все силы на Reach. Слухи начали плодиться с такой скоростью, что Microsoft даже пришлось давать опровержение – Gearbox, дескать, вовсе не работает над следующей частью Halo (то есть, Питчфорд, и вправду хотел увидеть новую игру от Bungie, а не прибрать к рукам осиротевший сериал).

Bungie, впрочем, давно уже занята секретным неанонсированным проектом. Правда, только сейчас озаботилась выбором издателя. Отвечающий в Bethesda за публикацию новинок Эшли Ченг не преминул заметить: «Можно пересчитать по пальцам одной руки компании, которым под силу выпустить следующее произведение Bungie: EA (с EA Partners), Activision, Ubisoft, Microsoft и, конечно, Bethesda. Есть еще Sony, но это маловероятно».


КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.
на правах рекламы
Компьютер iRU Brava Home 131W на базе 4-х ядерного процессора Intel® Core™ i7 - бескомпромиссное решение для продвинутых пользователей.
Новый процессор Intel Core i7 обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоёмкими приложениями.
С iRU Brava Home 131W ты чемпион в любой игре.
Компьютер iRU это
i – Высокая производительность и надежность
i – Достойный выбор для учебы и развлечений
i – Полностью готов к работе
Спрашивайте компьютеры iRU
в магазине СИТИЛИНК
www.citilink.ru
Ищи знак Intel Inside®
www.iru.ru

ЭТО ИНТЕРЕСНО

МУЗЫКА ДЛЯ ВЕДЬМЫ В саундтреке Bayonetta, вопреки ожиданиям, преобладают не рок-композиции, а приятные электронные мелодии. Композитор Хироси Ямагути объясняет свой выбор так: Байонетта – ведьма современная, не персонаж из средневековья, а потому звуковое сопровождение вовсе не обязано напоминать о готических соборах и католических службах. Кроме того, героиня не просто колдунья, а еще и женщина: «самая настоящая принцесса», которая любит наряды, украшения и сладости (а еще, судя по всему, пытки). Вот и музыка должна быть под стать такой красотке – отражать идею «современной женственности».

«ХИТ?!»

PS3
XBOX 360



Прервать цепочку ударов разрешают так: если зажать любую из клавиш, отвечающую за атакующий маневр, Байонетта выполнит прием, а затем отскочит, осыпая врага градом пуль. Для тех же целей пригодится и уворачивание.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

Bayonetta

Пышногрудая Джессика Рэббит из «Кто подставил кролика Роджера», легкомысленная певичка на вид и верная жена на деле, как-то бросила в сердцах: «Я не виновата, меня просто такой нарисовали». Героине нового экшна Хидеки Камии, Байонетте, вряд ли придет в голову оправдываться.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
29 октября 2009 года (Япония), январь 2010 года (США. Европа)
Онлайн:
www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta
Страна происхождения:
Япония

Да, она затянута в наряд из собственных волос и ее движениям позавидовали бы профессиональные стриптизерши. Да, она крайне женственна и при этом, кажется, противоречит всем общепринятым представлениям о том, как должна выглядеть покорительница сердец. Не раз и не два на презентациях Bayonetta журналисты шушукались, что черноволосая ведьма красива лишь по меркам ее создателей: мол, кому придутся по вкусу очки в толстой черной оправе и непропорционально длинные ноги? А голова? Вы только посмотрите на ее крошечную голову – при широченных плечах-то! Даже не верится, что этот образ нарисован женщиной. Небось, не зря Мари Шимадзаки, автору эскизов, в студии Platinum отвели рабочий стол неподалеку от Камии – иначе мэтр не сможет ежечасно следить, не пытается ли художница исказить его замысел!

Но стоит колдунье вступить в бой с кем-нибудь из многочисленных противников,



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Экшн-мечта от создателя первой Devil May Cry. Бои проходятся на одном дыхании: красотка Байонетта полна решимости истребить полчища монстров-ангелов, попутно сражая геймеров женскими чарами и готовностью провокационно попозировать перед камерой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия как в особых, так и в рядовых боевых приемах, приедающихся платформенных упражнений, того, что слишком уж лихая работа камеры помешает нормально сражаться.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что нам позволят истреблять неприятелей десятками видов временного и постоянного оружия, выстраивать просто таки головокружительные комбо и всячески наслаждаться картинами мира, в котором балом правит женщина.

Режиссурой боевых сцен в видеороликах Bayonetta занимается Юдзи Симомура. Он же ставил драки в DMC 3 и 4, а также приложил руку к нескольким фильмам – в частности «Противостоянию» Рюхея Китамуры. В свое время топ-менеджеры Capcom не позволили Камии сделать продолжение похождений Данте (а позднее – заняться сиквелом Viewtiful Joe). Тем не менее, как бы сам Камия сейчас ни настаивал, что мол, теперь Devil May Cry в его глазах – все равно, что бывшая девушка, которая долго гуляла с другими парнями и потому перестала быть интересной давнишнему воздыхателю, «плачущие дьяволы» продолжают следовать за ним. «Мы отсмотрели работы нескольких режиссеров, – говорит Камия, – но творения Симомуры-сана все равно оказались самыми лучшими». Он искренне радуется, что популярный постановщик заинтересовался проектом: кто как не Симомура сумеет превратить рядовое побоище в незабываемый спектакль!



Подбирать в Bayonetta разрешают все, что плохо лежит: ведьма может воспользоваться даже секирой босса. Правда, в ее руках грозное оружие уменьшится.

как обо всех ее отталкивающих чертах сразу забываешь. Она как будто знает, что где-то там, по ту сторону экрана находится игрок – наблюдает за происходящим из-за ее спины. Вернее, именно такой ракурс приходит на ум, когда рассказываешь об экшнах от третьего лица. Вот и 3D-художник Кенъитиро Ёсимура, ответственный за полигональное воплощение Байонетты, признается, что с особым тщанием лепил… ягодицы ведьмы. Дескать, раз уж геймеры проведут добрую часть времени позади бегущей героини, нужно, чтобы вид того стоил. Смелые эксперименты с камерой хороши в кино и видеовырезках, но в игровых сценах чехарда с углами обзора только дезориентирует: путаешься, где право, где лево и куда подевались недруги. Или же нет?

Вверх тормашками

Как утверждает Хидеки Камия, в отличие от всех прочих экшнов, его нынешнее произведение следует относить к жанру «экшнов-кульминаций»: что ни шаг, то всплеск адреналина. Видеоролики, если речь заходит о боях на аренах, минимальны. Создатели заявили, что просто непростительно подменять наиболее эффектные эпизоды схваток заранее за-

Внизу: Игра постоянно ведет учет нанесенным Байонеттой ударам и вырученным за них бонусным очкам.





писанными клипами, лишая геймеров самого интересного – возможности подраться. Более того, они явно собираются сдержать слово.

Скажем, несется ведьма по мосту через пропасть, а через секунду каменный пролет вместе с героиней показывают уже со стороны: его срывает с опор гигантская рука монстра-ангела. Даже не задумываешься, может ли подопечная свалиться вниз: держишься поближе к чудовищной пятерне, осыпая ее изо всех сил ударами, пока мост раскачивается взад-вперед. Пара секунд и несколько QTE – ракурс снова меняется, Байонетта удирает назад (а по сути вперед, на геймера). За ней, то срываясь в бездну, то выбираясь вновь на руках, гонится все тот же ангел, а с его деформированного тела осыпается белая броня-скорлупа. А как насчет пробежки по стене? Когда-то подобное почти удалось Данте в Devil May Cry 3 – сперва оседлав мотоцикл, а затем использовав демонов вместо ступенек, он взобрался на самый верх высоченной древней башни Темен-ни-Гру. Но вот чтобы по-честному, не в видеосцене пронестись по отвесному склону? На пару метров, да и только. Кратос действовал еще осмотрительней: штурмовал исключительно те участки стен, где удавалось зацепиться клинками. Женщина-Байонетта легко опережает соперников-мужчин. Когда свет луны озаряет землю (звучит почти как начало стихотворения, не так ли?), мир начинает вертеться, точно игральный кубик – то одна, то другая грань оказывается внизу. И заметьте, не волей случая, а строго по желанию геймера. Стены оказываются мостовыми, гигантский витраж – паркетом-стеклом. От постоянной карусели порой даже голова идет кругом – то и дело лихорадочно крутишь аналоговый стик, отвечающий за камеру, чтобы отыскать, например, противников. Или же спасительный путь в море огня – более эффектный побег от разбушевавшейся стихии и придумать сложно. Разумеется, и демоверсия на E3, и последовавшие ролики с записью других геймплейных сцен (не вошедших в выставочный билд) – лишь толика тех уровней, из которых будет состоять вся Bayonetta. Будь у руля другая команда, я бы сейчас наверняка переживала – вдруг не справятся, погнавшись за «киношностью», вдруг камеру будет постоянно лихорадить так, что и врагу не пожелаешь, но Камии и его соратникам почему-то веришь охотно.

Вверху: Гигантская гильотина – один из многих «пыточных» приемов в арсенале ведьмы. Чтобы выполнить его, достаточно дождаться, когда запас магической энергии пополнится, и нажать Y + B (речь, разумеется, идет о контроллере для Xbox 360).

Внизу: В мире Байонетты воительницы-ведьмы запросто разгуливают по стенам. Разумеется, только в тех случаях, когда в небе над ними светит луна.

Лучший в мире экшн

Bayonetta только-только анонсировали, а Камия уже клялся, что его новый экшн задаст тон в жанре и покажет создателям всех прочих «слэшеров», какими в нынешнее время стоит делать подобные игры. Об этом обещании теперь вспоминают едва ли не чаще, чем об излюбленной фразе Байонетты: «Хочешь до меня дотронуться?». Ведь что останется, если отбросить эффектные перетасовки ракурсов и забыть на время о попытках передать в геймплейных сценах такие эпизоды сражений, которые обычно превращают в видеоролики? Из комбинаций нескольких клавиш (в случае с нашей подопечной они обозначают «наподдать



Прохождение в Bayonetta обставлено на тот же манер, что и во Viewtiful Joe. Уровни разбиваются на этапы (здесь их именуют строфами). Чаще всего каждая строфа – небольшое путешествие по миру игры, которое венчает схватка с мало-мальски значимым противником). И тут же наготове список с результатами: сколько нимбов выбито из ангельских на вид и чудовищных (стоит лишь сбить броню) по сути соперников, сколько раз удалось активировать «ведьминское время», технично увернувшись от неприятеля, сколько нанесено ударов ногами и руками. В зависимости от заслуг выдают статуэтку-медаль: от каменной до платиновой.



Обратите внимание: на этом скриншоте базовое оружие ведьмы – не «Ярмарка Скарборо», а некие безымянные пистоли.



ногой» и «ударить рукой») и положений аналогового стика рождаются зрелищные приемы; их разрешается чередовать, выстраивая сокрушительные цепочки. Правда, автор Viewtiful Joe и не утверждал никогда, что использованная им еще в первой Devil May Cry схема управления из рук вон плоха. Ее можно сравнить с колесом: базовым элементом конструкции, который видоизменяют в зависимости от того, что именно требуется (скажем, велосипед или автомобиль). Ввязываясь в очередную потасовку с ангелами, очень быстро забываешь, что механика в основе всех трюков чероноволосой ведьмы не нова: не вызывают отторжения даже надписи «Опасность!», выскакивающие над головами враждебно настроенных монстров, когда те готовятся обрушить на героиню алебарду или боевой тромбон. Действо чем-то напоминает файтинг – не в последнюю очередь



Как так вышло, что Жанна ополчилась на Байонетту, пока неизвестно: в одной из сцен-воспоминаний ведьмы дерутся бок о бок.

потому, что у Байонетты есть некий базовый набор приемов, который, насколько пока можно судить, не зависит от экипируемого оружия. В половине случаев она использует для нападения собственное тело и волосы (вряд ли кто-то из вас забыл, что особенно мощные удары вынуждают ее разоблачиться!). Скажем, чтобы подвергнуть неприятеля «пыткам» (точнее, картинно прикончить), достаточно дождаться, когда накопится достаточно магической энергии, и нажать Y+B. Тут ангельские прихвостни и познакомятся поближе, например, с крепкими объятиями «Железной Девы», утыканного изнутри гвоздями саркофага (если во время анимации приема быстро жать на «X», недруг пострадает еще сильней, а игроку начислят бонусные очки за проворность), либо попадут под нож гильотины. Ангельские нимбы, дождем сыплющиеся с поверженных врагов, предложат тратить на покупку дополнительных умений и прокачку арсенала. Впрочем, глядя на все доступные в демоверсии навыки, невольно сомневаешься: а потребуется ли вообще что-то, помимо уже имеющегося? С «противоядиями» от воздушных атак и подкидывающими противника в воздух ударами (как их еще называют, «лаунчерами») дела обстоят просто замечательно, разнообразных продолжений для цепочек тоже немало. Пожалуй, даже если сложить все трюки, проассоциированные с арсеналом Данте в DMC 4 или Кратоса в God of War 2, выяснится, что Байонетта располагает отнюдь не меньшим количеством финтов, даже когда не пользуется временным подспорьем вроде алебард да боевых тромбонов. Затея со сбором оружия, оставшегося после погибших врагов, сразу вызывает в памяти Conan от THQ и чем-то напоминает розыски бонусных ножей и склянок со святой водой на уровнях Castlevania. Больше одного предмета взять не дают, в руках он рассыплется после нескольких ударов (если моргенштерн отобран у монстра-босса, то и вовсе выдержит лишь пару приемов, хотя их убойная сила окажется впечатляющей). Вещмешка для особенно ценных находок не предусмотрено, но приберечь полезную штуку до лучших времен все же удастся: нажимаешь кнопку, и вспомогательное вооружение сменяется основным. В демоверсии Байонетта вовсю использует фирменную четверку кричаще малиновых пистолетов «Ярмарка Скарборо», ожидается, что список «вечного» снаряжения пополнится еще чем-то. Разработчики в официальном блоге вовсю намекают на дополнительные винтовки и шотганы, причем ведьма все так же сможет пристегнуть две из четырех пушек к ногам, но на полный список расщедриваться не спешат – не иначе, готовят сюрприз.

Внизу: Для мистических надписей в Bayonetta, как ни странно, используется английский язык, но латинский алфавит разработчики сильно стилизовали. Например, на портале, из которого вылетает нога в туфле, написано: «Тьма дает мне силу» (в оригинале – from the darkness I draw my strength).



Не обошлось и без еще одной разновидности «кульминаций» - итоговых приканчивающих ударов. Как только враг оказывается буквально на последнем издыхании, на экране возникает иконка – указание, какие клавиши следует жать. Волнующий момент: сейчас ведьма будет позировать почти в чем мать родила, причем едва ли не более целомудренно, чем она бы проделала одетой. Ее колдовских сил, согласно сценарию, не хватает, чтобы одновременно поддерживать иллюзию костюма и магически перевоплощать собственные волосы в чудовищ из преисподней. Пряди струятся по ветру, точно вихрь колдовского дыма: из ниоткуда вырывается дракон с оскаленной пастью и вцепляется в жертву. И снова необходимо быстро щелкать «X» – усиливать мощь атаки. QTE попадаются также в промежутках между разными этапами особенно значительных схваток. Камию даже начали подкалывать: неужели слава

Один из самых эффектных приемов Байонетты, для которого требуется «Ярмарка Скарборо» – стрельба с двух рук. Стоит крутануть левый аналоговый стик вокруг оси и затем зажать Y, как камера скакнет поближе к героине, а та начнет кружиться на месте, шпигуя неприятелей пулями.



Слева: Как уже упоминалось, Байонетта обучена уворачиваться от вражеских ударов. Но Камия заявляет, что «красоты в обороне нет» и намекает: мол, не прочь предусмотреть кое-какие геймплейные особенности, которые заставят игроков придерживаться тактики нападения.

«BAYONETTA РАССЧИТАНА НА ОДИНОЧЕК. ВАМ ПРИХОДИТСЯ ТРЕНИРОВАТЬСЯ – ВАЖНА И СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ, И ТОТ НАСТРОЙ, С КОТОРЫМ ВЫ ИДЕТЕ В БОЙ».

God of War настолько не дает покоя японским разработчикам? Он непоколебим - подчеркивает, что для него гораздо важнее собственное мнение, а не популярность произведения: «Я создаю такие игры, которые мне хотелось бы пройти самому и о которых, по моим ощущениям, мечтают другие люди. Не отрицаю, я сделал Viewtiful Joe и Okami, продажи которых оказались далеки от прогнозируемых. Но геймдизайнерам важно придерживаться своей точки зрения на то, что правильно, а что нет». И тут же вспоминает о первой Devil May Cry – мол, зачем ориентироваться на западные творения, если для начала требуется превзойти себя, ведь над экшном, задавшим тон в жанре, трудились как раз нынешние сотрудники Platinum.

Разработчики Bayonetta едва ли не первыми среди японских команд запустили англоязычный блог (http://www.platinumgames/blog), в котором подробно рассказывают об особенностях создания игры. Раньше подобные материалы можно было отыскать разве что после того, как новинка попадала на прилавки, и в этом тоже была своя логика. Как отмечает в блоге геймдизайнер Хироси Сибата, сейчас рассуждать о том, как он со товарищи делали похождения Байонетты интересными, ему несколько не с руки – ведь широкая публика (не считая тех, кто побывал на E3 или работает в Platinum) еще не успела опробовать бои с монстрами-ангелами. Тем не менее записи вовсе не походят на рекламу и весьма интересны сами по себе – даже тем, кто не планирует в будущем создавать интерактивные развлечения. Например, выяснилось, что для устрашающего вопля одного из саммонов Байонетты – чудовищной черной птицы – за основу взяли крик свиньи, а очки на героиню надели, потому что Камии так больше понравилось.





Единственный отрывок с платформенными элементами, который мы пока что видели, – это пробежка по охваченному огнем городу, а пазлы в Bayonetta, по словам разработчиков, будут попадаться куда реже, чем, например, в God of War. Камия обещает, что и они окажутся необычными. Судя по всему, отыскав очередной магический пропуск-артефакт для очередной магической двери, мы сможем не только убрать с пути преграду, но и позднее использовать ключ как оружие.



Почему так, а не эдак?

Кооперативное прохождение снова в моде, но в Bayonetta нам не разрешат совместно истреблять врагов даже несмотря на то, что у ведьмы есть не менее экстравагантная соперница и когда-то соратница – Жанна. Идею в Platinum не отвергли сразу. Все-таки каким-то играм такой режим подходит идеально (Камия приводит в качестве примера Gears of War 2). Попробовали сделать прототип, однако, протестировав, убедились, что добиться желаемого не удается. «Bayonetta рассчитана на одиночек. Вам приходится тренироваться – важна и скорость реакции, и тот настрой, с которым вы идете в бой. Но co-op требует другого, – убежден Камия, – вы можете работать в паре, делить обязанности, а это уже совсем не то, что мы задумывали. Поэтому решено было сосредоточиться на сингле».

Когда глава проекта рассказывает об оттачивании рефлексов, складывается впечатление, что битвы окажутся вовсе не для простых смертных, не привыкших подмечать мельчайшие детали анимации врагов, чтобы распознать надвигающуюся атаку. Но при этом, как уже упоминалось, в Bayonetta противников выдают гигантские сигналы-предупреждения, а составлять цепочки ударов крайне легко и просто – настолько, что даже битвы с боссами не вызывают чрезмерных затруднений. В таких условиях навык, требующий наибольшей техничности, –



О сюжете Bayonetta известно не так уж много. Камия отмахивается: мол, сценаристы придумали неплохую историю, но она нужна исключительно для того, чтобы побоища на экране не выглядели бессмысленными, а героям хотелось сопереживать. Известно, что сама Байонетта – последняя из ведьм клана Умбра (если судить по трейлерам, в клан ее вообще-то принимать не торопились – дескать, кровь нечистая), которая долго томилась в заточении. За двадцать лет до событий игры ее отыскали в ящике на дне озера, и с тех пор она пытается узнать правду обо всем случившемся.





Байонетта умеет менять обличье, но чтобы принять альтернативную форму – стать гибкой черной пантерой – ей не нужно тратить магическую энергию. Трансформацию, клянется Камия, оставили исключительно ради красоты.

Сверху: В некоторых боях Байонетта будет автоматически телепортироваться прямо на спину босса.



«ведьминское время», переход в состояние, когда все движения неприятелей затормаживаются. Чтобы активировать «слоу-мо», нужно увернуться от вражеского выпада в последний возможный момент.

В то же время нам еще ни разу не показали самые зубодробительные уровни сложности: дело ограничилось «нормальным» и «простым» режимом. Предусмотрен и сверхоблегченный вариант – «легкий автоматический», причем Камия утверждает, что освоить его (а заодно и пройти всю игру) сможет даже гипотетическая бабушка. И подчеркивает: чтобы сделать битвы проще, создатели не оболванивают AI монстров и не подрезают им очки здоровья, а уменьшают число клавиш для ввода команд. Вы уже волнуетесь за судьбу «харда»? Спешим успокоить: Камия настаивает, что любителям Dante Must Die и в этот раз доведется швырнуть джойпад об стену.

Этот прекрасный ведьминский мир

Красивая (пусть и не по общепринятым меркам) сексапильная героиня элегантно – так, чтобы ее женственность подчеркивалась каждым движением, – расправляется с неприятелями. Она стройна и длинноного, и поэтому поединки с недругами разворачиваются на фоне монументальных соборов, барочных фонтанов и статуй озорных ангелочков. Декорации, по мнению дизайнеров Bayonetta, просто обязаны быть внушительными, раз уж на сцену выходит не мускулистый мужик, а изящная девушка. Наверняка сама игра производила бы куда меньшее впечатление, если бы все в ней буквально не кричало: посмотрите, здесь главную роль получила женщина и она устроит незабываемое шоу. Именно поэтому на спине Байонетты вырастают прозрачные крылья бабочки, когда она делает двойной прыжок, и поэтому уже другие, крошечные бабочки синими огоньками вырываются из-под каблуков ведьмы, когда она приземляется. Берешь врага на прицел, и над неприятелем зависает отпечаток алых женских губ. А когда недругам удается попасть по героине, брызги крови изображаются как расцветающая стилизованная роза. И одновременно нет недостатка в том, что отлично бы смотрелось на сцене кабаре: игривая походка, провокационные позы. Иные углы обзора, которые выбирает камера в видеосценках, настолько рискованны, что поражаешься, как создатели умудрились не скатиться до пошлости. Bayonetta прямо-таки излучает неистребимую бесшабашность и задор. Не терпится увидеть все остальные, до сих пор не показанные уровни, чтобы проверить, действительно ли команде Platinum удалось выдержать взятый темп и одновременно хочется не портить себе удовольствие, чтобы, уже когда появится финальная версия, следить за историей роковой брюнетки с неподдельным восторгом – надо же, и такое придумали!

Как-то Хидеки Камию спросили, кто выйдет победителем из дуэли Байонетты и Данте. Мэтр не сомневался ни секунды: «Не нашелся еще тот мужчина, который бы смог победить женщину». Конечно, это не мешало охотнику на демонов одерживать верх над прекрасными противницами. Подраться с той же Триш по-настоящему, кажется, так и не довелось, но вспомните, например, Неван (хотя можно поспорить, что тогда Камия уже не влиял на развитие сериала). Как бы то ни было, мы с нетерпением ждем выхода Байонетты на большую сцену: Кратосу стоит поостеречься! **СИ**



Вверху: Одеваться так, как тебе нравится, зная, что любой прилипчивый ухажер тут же получит гигантской туфлей в лоб, – чем не воплощенная женская мечта?

Слева: Уровни с прогулками по стенам обещают стать одними из самых запоминающихся.

Перед появлением каждого нового вида неприятелей (даже боссов) на экране возникает древний фолиант: всякий раз он раскрыт именно на той странице, где написано имя врага. О слабостях соперника книга благопристойно умалчивает.





Вверху: Камия обещает, что ведьма сможет разъезжать по уровням на мотоцикле.

ХИДЕКИ КАМИЮ СПРОСИЛИ, КТО ВЫЙДЕТ ПОБЕДИТЕЛЕМ ИЗ ДУЭЛИ БАЙОНЕТТЫ И ДАНТЕ. МЭТР НЕ СОМНЕВАЛСЯ НИ СЕКУНДЫ: «НЕ НАШЕЛСЯ ЕЩЕ ТОТ МУЖЧИНА, КОТОРЫЙ БЫ СМОГ ПОБЕДИТЬ ЖЕНЩИНУ».



ЭТО ИНТЕРЕСНО

GRASSHOPPER MANUFACTURE Компания получила известность благодаря крайне неоднозначной игре killer7, созданной совместно с Capcom и лично Синдзи Миками. Выпустили ее одновременно на GameCube и PlayStation 2. Среди других популярных творений Grasshopper Manufacture можно назвать Contact и Flower, Sun and Rain, римейк которой был опубликован в прошлом году на Nintendo DS.

«ХИТ?!»



Поумневший A.I. противников подразумевает, что те, у кого пистолет, будут расстреливать героя издалека, а те, кому досталась дубинка, отвлекать его внимание. По скриншотам этого не скажешь.



No More Heroes 2: Desperate Struggle



ТЕКСТ
Евгений Закиров

В том, что за нашумевшей No More Heroes последует вторая часть, вряд ли кто-нибудь сомневался. «Ждите продолжение», – чуть ли не открыто заявляли в финале, а главный идеолог и создатель приключений отаку-асассина, Suda51, не упускал случая намекнуть: мол, Трэвис – герой нашего времени и расставаться с ним так скоро попросту глупо. Наконец, фанаты просили не обрывать начатое повествование. «Я всегда думал о возможности сделать сиквел, – говорит Гоити Суда. – Но вот незадача – раньше главные герои моих произведений в конце погибали».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo Wii
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rising Star
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Grasshopper Manufacture
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.grasshopper.co.jp
Страна происхождения:
Япония

Сказать, что первой No More Heroes восхищались, значило бы оскорбить создателей в их лучших чувствах. Посудите сами: игра вышла на совсем уж непривлекательной для кровавых экшнов консоли (Madworld тогда и в помине не было). Деньги на разработку создатели – мало кому известная студия – получили от издателя, для которого заниматься неоднозначными консольными проектами означает балансировать на грани банкротства. Но даже при таких условиях новинка сумела сохранить самобытность, авторскую идею и стать символом творческой мысли для геймдизайнеров всего мира. Гоити Суда всегда старается абстрагироваться от жанровых стереотипов, придать своим творениям некоторую загадочность, весьма своеобразную стилистику, сделать их уникальными и незабываемыми. Его очередное детище – эдакий эксперимент взрослого хулигана – стало настоящей сенсацией. Трэвиса Тачдауна и Сильвию Кристэл – главных героев No More Heroes – мы видели на обложках известнейших зарубежных игровых изданий, музыкальное сопровождение прославило композитора Масафуми Такаду, геймеры впервые заговорили о продукции Grasshopper Manufacture как о развлечениях для самой широкой аудитории.

Обсуждая No More Heroes, неловко затрагивать тему продаж – разошедшиеся по миру четыре тысячи копий, вероятно, окупили разработку, но вряд ли прибавили уверенности в коммерческом успехе других проектов компании. Причиной низкого спроса, возможно, стала еще и цензура в европейском и японском релизах. Кровь и отрубленные конечности быстро превращались в черные пиксели и растворялись в воздухе – зрелище не то что странное, но и подчас попросту нелепое. Иными словами, своего «массового

Кто в ответе за Трэвиса

Разработкой Desperate Struggle занимается самая молодая команда Grasshopper Manufacture. Гоити Суда по-прежнему занимает руководящий пост и направляет идеи в нужное русло, пишет сценарий и принимает все важные решения, однако большинство задумок относительно дизайна и тех или иных нововведений принадлежат молодежи.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Трэвис Тачдаун, самопровозглашенный самурай современности, возвращается! Чтобы поквитаться с убийцами друга, ему придется расправиться с полусотней новых боссов и стать первым в рейтинге United Assassins Association.

ЧЕГО БОИМСЯ? Blur-фильтр иногда сильно размывает картинку, Трэвис снова плетется на поводу у Сильвии, управление могут переделать с учетом Motion Plus.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть много новых злодеев, несколько играбельных персонажей, получить возможность использовать в бою одновременно две катаны; на интересные и разнообразные (и главное, свежие) мини-игры, на сотни новых маек для Трэвиса.

покупателя» игра так и не нашла. О ней много говорили: одни клеймили схематичный геймплей, другие усматривали в происходящем на экране издевку автора, третьи во всем видели уморительно смешную пародию. Оценки в прессе были самые разнообразные, начиная с «ничтожная и недостойная вашего внимания» и заканчивая «лучшее, что вышло на консолях текущего поколения». Пожеланий оставалось миллион. Многие идеи так и не успели воплотить в первой части, другие появились когда уже слишком поздно было что-то менять. Весь этот багаж послужил основой для сиквела. И таким образом разработчики дают нам понять: если No More Heroes и будет меняться, то только к лучшему.



Трэвис пригнулся, чтобы нанести смертельный удар. Такой, чтобы рассечь врага напополам.

Santa Destroy ver.2.0

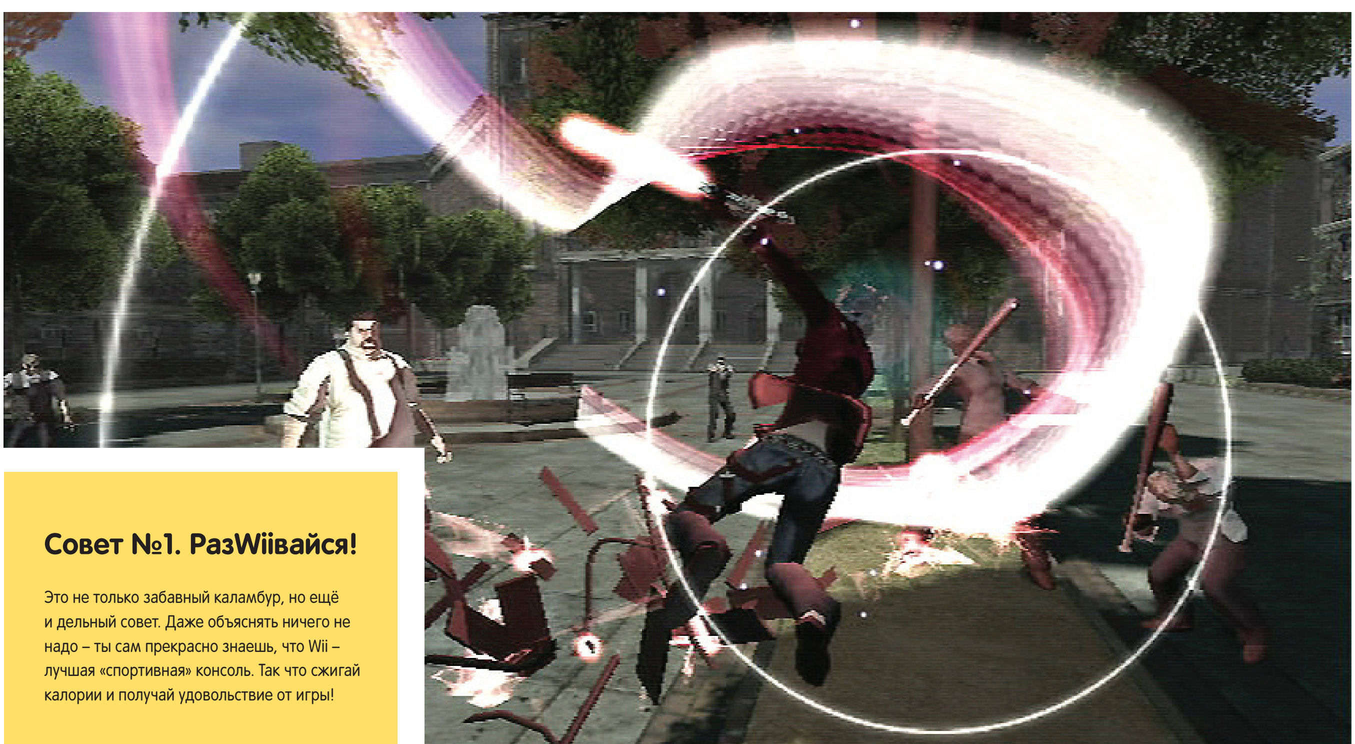
Встречайте – Трэвис Тачдаун! Любитель японской анимации, пошлых рисунков на футболках, боевых искусств и красивых женщин. Должник в видеопрокате, мастер владения световой катаной, первый в рейтинге убийц штата Калифорния, владелец самого навороченного мотоцикла в своем городе. Таким мы помним Трэвиса по оригинальной No More Heroes, в сиквеле же он предстанет перед нами немного повзрослевшим, окрепшим и, главное, озлобленным на всю эту фиктивную «Объединенную Ассоциацию Убийц» и ее представителей. За плечами героя неудачная любовь, предательство родного брата и столько всего, что, право, чем предаваться ностальгии, лучше еще раз пробежаться по местам боевой славы. Решив развеяться после событий первой части, Трэвис покидает Санта-Дестрой и три года неизвестно где скрывается. За это время город превращается из серого нагромождения одинаковых домиков в популярный курорт: по улицам сутки напролет снуют любопытные туристы, а вечерами проходят званые приемы настоящих кинозвезд (а не тех, которые наряжаются в костюмы супергероев и убивают работников киностудий).



Вернувшись в Санта-Дестрой, Трэвис не узнает прежний захудалый городишко. Примерно такое же удивление испытает и геймер, ради которого некогда бедное захолустье разработчики «перестраивали» несколько раз, прежде чем сами остались довольны результатом. Суда не скрывает, что в оригинальной игре свободные прогулки по просторным локациям, мягко скажем, ни к чему – бонусов за них не дают, да и ничего любопытного отыскать не удается. При этом в лабиринте улиц можно запросто потеряться, а осмотр каждого закутка требует много времени. В сиквеле размеры города уменьшатся чуть ли не в два раза, зато появятся все блага фриплэй-механики: и пешеходов станет больше, и хоть какое-никакое движение на дорогах появится, наконец, архитектура обещают сделать более разнообразной и интересной.

Почему Трэвис вдруг решил напомнить о себе? Все очень просто: неизвестные люди

Внизу: Ломать все подряд в Desperate Struggle не дадут, но опрокинуть мусорный контейнер или покромсать картонную коробку разрешат.



Совет №1. РазWiiвайся!

Это не только забавный каламбур, но ещё и дельный совет. Даже объяснять ничего не надо – ты сам прекрасно знаешь, что Wii – лучшая «спортивная» консоль. Так что сжигай калории и получай удовольствие от игры!



ворвались к его другу Бишопу в видеопрокат, забрызгали стены мозгами хозяина заведения и ушли, забыв скрыть следы преступления. Узнав о смерти приятеля, герой приходит в ярость и клянется поквитаться с подонками. Негодяи на поверку оказываются представителями все той же «Объединенной Ассоциации Убийц», которые без лишних предисловий объясняют Трэвису, что теперь он занимает пятьдесят первое место в рейтинге головорезов, а для выяснения обстоятельств ему вновь необходимо перебить всех мерзавцев в городе. Естественно, второй раз на одну и ту же уловку герой не клюнет и заново играть по чужим правилам не собирается. Во всяком случае, об этом он громогласно заявляет в трейлере: «Это больше не какая-то там драка, это настоящая война!» Американский пресс-релиз вносит ясность в слова героя: что бы он в запальчивости ни наобещал, общая концепция осталась прежней. Необходимо добраться до места проживания очередного убийцы, прикончить его телохранителей и после этого заняться самим злодеем. Рубить всех направо и налево не разрешат. Разница лишь в том, что теперь против Трэвиса могут биться сразу несколько боссов и никто из них не согласится без кровавой потасовки уступить место какому-то выскочке.

Отчаянная борьба!

О том, как сильно изменился Трэвис, какие новые привычки у него появились и как он теперь предпочитает проводить свободное время, разработчики говорят неохотно. Вряд ли придется снова собирать большущие

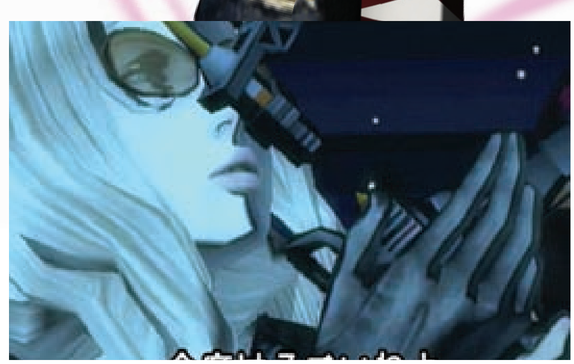
Вверху: Сильвия вернулась и готова помыкать неуклюжим Трэвисом. Тот вроде бы и помнит, как его обманули в прошлом, но все же рад ее видеть.

ВСТРЕЧАЙТЕ – ТРЭВИС ТАЧДАУН! ЛЮБИТЕЛЬ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ, ПОШЛЫХ РИСУНКОВ НА ФУТБОЛКАХ, БОЕВЫХ ИСКУССТВ И КРАСИВЫХ ЖЕНЩИН.

Эти переменчивые японцы

«Сегодня в Японии очень популярны боевые искусства – они интересуют людей именно как вид развлечения, пожалуй, даже больше, чем видеоигры. Русские боевые искусства, вроде самбо, тоже у нас в почете, – рассказывал Гоити Суда в 2006 году во время первого нашего интервью. Обсудить No More Heroes тогда не было возможности (игру анонсировали уже после нашей беседы), однако идея не осталась без внимания. Теперь в интервью Суда рассказывает, что отаку – это культура сильных людей, и что он сам отаку с детсадовского возраста.







суммы и класть их на счет ассоциации, чтобы ее представители организовали следующее сражение. В оригинальной игре на это уходило не так много времени, как можно представить по описанию, однако немало геймеров восприняли идею в штыки и сразу выразили протест – спасибо, только не снова. В сиквеле, конечно, оставят мини-игры (например, собирание кокосов), но проходить их в принудительном порядке, да еще и неоднократно будет ни к чему. Примечательно, что когда Суда заводит речь о не относящихся к сюжетной линии развлечениях, складывается впечатление, будто им уделяется наибольшее внимание. В действительности же автор хочет показать повседневную жизнь Трэвиса несколько подробнее, чем это удалось в первом выпуске. Там фирменной «тарантиновщины» хватало только на стычки с боссами, в быту же подконтрольный герой вел себя куда как менее вызывающе, и именно из-за этого сбор денег казался таким утомительно долгим – ни веселья, ни скандалов, ничего.

Отсюда и большое внимание сюжету: по традиции, наиболее выигрышные подробности утаиваются, в то время как показанные сегодня сцены вполне могут либо не войти в финальный вариант, либо уместиться во вступительном ролике и только. Гоити Суда, несомненно, мастерски придумывает интриги и в этом он многому научился у своего теперь уже близкого друга Хидео Кодзимы. Невозможно заранее предугадать, что ожидает героя дальше, нельзя полагаться на многообещающие заявления разработчиков, наконец, не стоит доверять ранним скриншотам. Мы помним, как несколько фраз о Хелтере Скелтере, якобы первом серьезном противнике Трэвиса, стали примером, на котором основывались почти все превью, а в игре он появлялся только в начальном ролике, который, кстати, оказался идентичным одному из ранних трейлеров. И таких примеров можно привести порядочно.

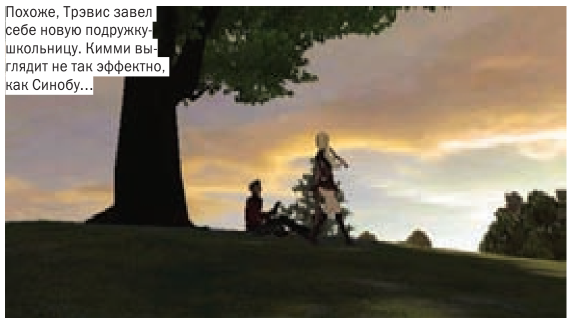
Одна катана хорошо, а две лучше

На свежей иллюстрации, которую нам прислали из издательства Rising Star, Трэвис сжимает в руках пару световых катан. Это отнюдь не новость: про то, что герой отныне сможет использовать в бою сразу два клинка, объявили чуть ли не сразу же в анонсе игры. Сегодня Суда спешит убедить журналистов, что активно использовать в бою оба меча вовсе не обязательно. По его мнению, отсутствие такой возможности в первой части делало боевую систему несколько ограниченной, а сиквел просто исправляет просчет. Он по-прежнему считает Трэвиса воплощением современного одинокого самурая – старая световая катана никуда не денется. Герой сможет менять клинки, как портянки или майки, но, конечно, не в любой момент – потребуется вернуться в убежище, если возникнет необходимость взять другой меч.

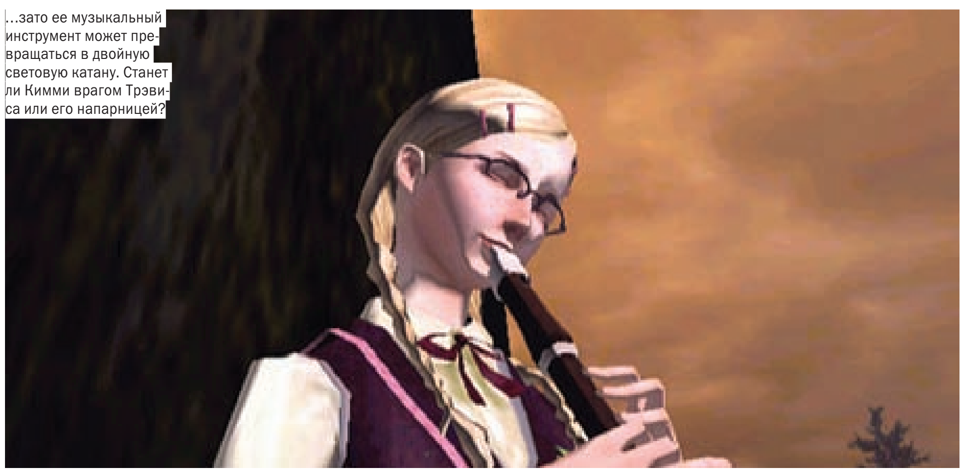
Бои после появления такого оружия изменятся не очень сильно. Противников обещают сделать не только более разнообразными внешне (это заметно уже сейчас), но и гораздо сообразительнее. Они больше не появляются из воздуха и не стоят, пританцовывая, возле Трэвиса в ожидании своей порции тумаков – теперь головорезы дают сдачи, берут в окружение, в общем, олицетворяют собой опасность и желание врезать кому-нибудь по зубам. В такой ситуации вторая катана прямо-таки сама просится в

Жестокие игры

Японский и европейский варианты NMH подверглись строгой цензуре. Естественно, такое решение вызвало резкий протест. На сегодняшний день, чтобы избежать недовольства геймеров, европейский издатель планирует подготовить две редакции игры: одну с кровью и отрубленными конечностями, другую с черным пеплом и исчезающими трупами. «Мы не можем выпускать одну и ту же версию во всех регионах», – говорит руководитель проекта. Кажется, лукавит. Существует множество игр, куда как более жестоких, чем No More Heroes. По всей видимости, Суда хочет, чтобы его детище пришлось по вкусу как можно большей аудитории, даже если для этого придется пойти на какие-то уступки. «NMH2 должна стать более доступной»,– говорит он. И добавляет, что так настаивает издатель.



Похоже, Трэвис завел себе новую подружку-школьницу. Кимми выглядит не так эффектно, как Синобу…



…зато ее музыкальный инструмент может превращаться в двойную световую катану. Станет ли Кимми врагом Трэвиса или его напарницей?



Бедняга Бишоп. В оригинальной игре подружка присылала ему сообщения – написанное несколько раз слово «УМРИ». Похоже, накаркала.

Жестокие игры

Когда Гоити Суда говорил о том, что No More Heroes будет игрой более жестокой и кровавой, чем Manhunt 2, он, по всей видимости, имел весьма отдаленное представление о предмете разговора. Позже он сам в этом признался: «Я сравнил две игры до релиза Manhunt 2, однако после понял, что ошибался». По его словам, в No More Heroes главное не показать насилие само по себе, но найти способ выразить чувства, переполняющие героев, эмоции, которые они испытывают. На этом фоне кровь и отрубленные конечности должны восприниматься не иначе как элементы черного юмора.

Не стоит пугаться иероглифов: английское озвучание (а другого попросту не будет) уже записано, а услышать голоса актеров можно, например, в трейлерах.



ПРОТИВНИКИ НИКОГДА НЕ ИГРАЮТ ЧЕСТНО. БОСС ВОЛЕН ПРИЙТИ НЕ ОДИН: В ОКРУЖЕНИИ ПРИСПЕШНИКОВ ИЛИ В КОМПАНИИ ДРУГИХ БОССОВ.

руку, однако если игрок все-таки предпочтет отправиться в бой с одним клинком, то полагаться придется уже не на кромсающий все подряд световой луч, а на способность взять врага в захват и переломить ему хребет.

С бросками через себя и умением швырнуть противника в воздух связана и другая интрига. Если в оригинальной игре такие приемы подразумевали работу гироскопов на самом примитивном уровне, то в сиквеле нас вряд ли ждет то же самое. Во-первых, сражения на двух катанах предполагают полностью переработанную схему управления, а во-вторых, значок Motion Plus под логотипом ясно дает понять – даже если разработчики не планировали использовать устройство изначально, в Nintendo им посоветовали не упускать из виду новые возможности по распознаванию движений. Остается только надеяться, что схем управления будет несколько и нам разрешат драться без ежесекундного размахивания пластиковым пультом.

Иногда они возвращаются

Когда Гоити Суда рассуждает о том, каким он видит управление в новой No More Heroes, то говорит прежде всего об удобстве боевой системы, что, на самом деле, не приподнимает завесу загадочности. К игровому движку на сегодняшний день не «прицеплено» ничего, кроме размахивания световыми мечами. Но то, что на бои отведут куда как больше времени, чем в первой части, сомнений вызывать не должно. Насколько они будут удобными и как сильно изменится механика – вопрос открытый. Станут ли сражения динамичней – вопрос решенный.

Больше никаких дуэлей и никаких драк по правилам. Точно так же как Трэвис может свободно ворваться к очередному злыдню, застав его в самый неподходящий момент, так и злыдням позволят нападать на Трэвиса во время, кхм, «сохранения» (знакомые с NMH поймут, о чем речь). При этом противники никогда не играют честно. Босс волен прийти не один: в окружении приспешников или в компании других боссов. А может получиться и так, что, лишив жизни пять убийц подряд, запыхавшийся герой встретит еще столько же, а потом еще. Разработчики обещают больше экшна, драйва, реки крови.



Внизу: Сколько времени пройдет прежде, чем к противнику Трэвиса присоединятся соратники?



Изменится и манера повествования: так, Трэвис теперь «центральный персонаж», но отнюдь не единственный. В разное время, в отдельных эпизодах, игроку предстоит управлять чернокожей японской школьницей Синобу (роковая красотка с пышным афро знакома нам еще по первой части) и братом-близнецом Трэвиса – Генри (больше известен под именем «Mr. Sir Henry Motherfucker»). Каждый из новых героев владеет личным боевым стилем и набором хитрых приемов. То же касается и боссов: противники представляют собой уникальных злодеев, помешанных на каком-то определенном направлении современной культуры. Большой ошибкой было то, что почти всех интересных боссов первой части «раскрыли» еще до выхода игры на официальном сайте. В Desperate Struggle этого постараются не повторить, впрочем, кое-какой информацией мы уже располагаем. Речь идет о мельком показанном в свежем трейлере Натане Коупе, владельце хип-хоп лейбла. С помощью музыки он распространяет учение о своей религии. После того, как Трэвис навещает убийцу в его же апартаментах и получает удар летающими негритянками, Натан демонстрирует силу, благодаря которой ему удалось подняться в рейтинге UAA: его стереосистема превращается в мощные эластичные руки, сметающие все на своем пути.

Для этой осени Суда припас привет из прошлого – Джон Гарнет, более известный под псевдонимом Destroyman, оказывается, в первой части не погиб. Он не только сумел избежать бесславной смерти, но и соорудил себе тело киборга. Однако куда как более удивительным кажется появление на сцене красавицы Сильвии Кристэл, которая в оригинальной игре обманула Трэвиса и сбежала неизвестно куда. В финальном ролике она появлялась вместе с маленькой девочкой, предположительно, дочерью. Герою по-прежнему тяжело противостоять чарам Сильвии, и она этим пользуется. Новым действующим лицом можно считать школьницу Кимми, чье отношение к Трэвису меняется в зависимости от настроения. Мы знаем, что девочка большая его поклонница, в трейлере же она порывается изрубить кумира двуручной световой катаной. Гадать, кто есть кто на самом деле, сегодня попросту бессмысленно – достаточно вспомнить санта-барбару в финале оригинальной игры и желание строить теории сразу отпадет.

На сегодняшний день в Grasshopper Manufacture не готовы назвать точную дату релиза. Ожидается, что NMH2 поступит в продажу где-то в первой половине следующего года, однако складывается впечатление, что Гоити Суда никуда не торопится и будет работать над сиквелом столько, сколько потребуется. Возможно, оно и к лучшему, ведь у создателей теперь уже сериала далеко идущие планы. Так, в одном из интервью Суда заявил, что Nintendo Wii, как игровую платформу, его команда изучила досконально и больше из нее уже ничего выжать не сможет. Это был прямой намек: Desperate Struggle дело не ограничится и анонс третьей части на другой домашней платформе планируется в ближайшем будущем. Фантазии? Зная разработчиков, тяжело представить, что они станут вот так разбрасываться словами. **СИ**


NEED FOR SPEED
SHIFT
В ПРОДАЖЕ
С 17.09.09
Реклама.
XBOX 360
NEED FOR SPEED
SHIFT
РУС
3
WWW.NFS.RU
WWW.NEEDFORSPEED.COM
XBOX 360
EA

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РЕКС И МАФИЯ Годов с семидесятых, благодаря кинематографу, в массовом сознании постепенно начал складываться образ мафии как жестко иерархичной преступной организации выходцев из Италии, ворочающей миллиардами. Любопытно, что интерес возник так поздно. Скажем, классик американского детектива Рекс Стаут ни разу даже не упоминал никакие семейно-этнические кланы, хотя его герои, Ниро Вульф и Арчи Гудвин, сталкивались с организованной преступностью. То ли человек, сорок лет писавший детективы, не слыхал о мафии, то ли не верил в нее?

«ХИТ?!»





Вверху: Интересно, спасают ли герои своего товарища или несут заложника?



ТЕКСТ

Степан Чечулин

Mafia II

На разработчиках из 2K Czech, бывшей Illusion Softworks, сейчас лежит колоссальная ответственность. Давным-давно они сделали великолепную Mafia: The City of Lost Heaven, покорившую сердца геймеров. Сегодня та же команда трудится над второй частью, и потому ожидания игроков радужны как никогда. Не подведут ли чехи?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
2K Czech
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.2kgames.com/mafia2
Дата выхода:
2010 год
Страна происхождения:
Чехия

Игры вроде Mafia II, почти как Париж, достойны мессы. К нам это применимо в том смысле, что о грандиозных проектах можно писать не раз и не два. Кажется, совсем недавно («СИ» №13/2008) мы знакомили вас с ней, а вот поди ж ты – прошло больше года, Mafia II все еще в разработке, зато новой информации полно. Хочется верить, что до выхода этой гангстерской истории осталось совсем немного времени (в 2K Czech клянутся выпустить игру в начале 2010-го).

Специально для тех, кто только вчера вернулся из десятилетней ссылки или с необитаемого острова, где не было благ цивилизации, вроде телевизора, Интернета и журнала «Страна Игр», напомним предысторию. В далеком 2002 году студия Illusion Softworks, на тот момент известная своим тактическим боевиком про Вторую мировую Hidden & Dangerous, неожиданно выкатила на рынок игру под названием Mafia: The City of Lost Heaven. Премьера прошла без всякой помпы, так что некоторые близорукие журналисты сочли новинку всего лишь очередным клоном уже тогда знаменитой GTA III. На деле же мир получил лучшую интерактивную сагу о гангстерах. Создатели, вдохновленные знаменитым «Крестным отцом» Марио Пьюзо, рассказали удивительно взрослую историю, где нашлось место драме, любви, предательству – словом, всему, без чего невозможна настоящая жизнь.

Помимо увлекательного сюжета, Mafia: The City of Lost Heaven отличалась очень тонко настроенным геймплеем. Там, как и в Grand Theft Auto, нужно было колесить по мегаполису, выполнять разнообразные миссии, ввязываться в перестрелки с полицией, но все безумства были органично вплетены в сюжет, и даже больше – одно без другого жить не могло. Если в той же GTA всегда можно плюнуть на поручения, устроив бессмыс-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Старая команда, создавшая первую Mafia, снова в строю, а значит, за игру можно не волноваться. Нам уже демонстрируют отличный геймплей, сильно похорошевшую графику и сулят весьма интригующий сюжет.

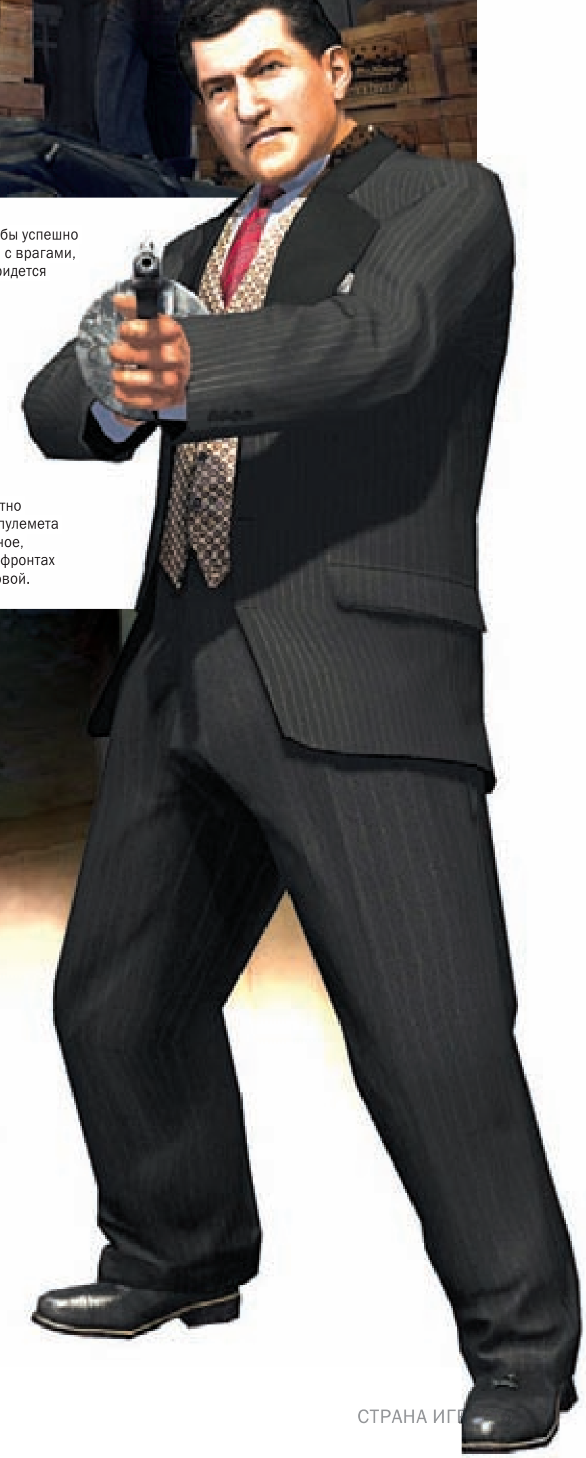
ЧЕГО БОИМСЯ? Что разработчики погонятся за модными нынче тенденциями, из-за чего игра потеряет свое очарование. Опасаемся, что физика автомобилей будет не слишком натуральной – последние демонстрации пока только укрепляют подозрения.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что создатели не подведут и смогут воссоздать атмосферу первой Mafia. При этом, конечно, мы вправе рассчитывать на захватывающую гангстерскую историю, действительно интересный геймплей и впечатляющую графику.

Сегодня здесь играет джаз

В любой игре, где можно взломать чужую машину, а потом безнаказанно гонять по огромному городу, музыка – одна из важнейших составляющих. Сами понимаете, GTA 4 без восхитительного Vladivostok FM была бы совсем другой. Разработчики заверяют, что в каждой машине в Mafia II есть радио, так что можно и новости узнать, и, конечно же, музыку послушать. Создатели обещают «транслировать» самые популярные произведения сороковых-пятидесятых годов. Кроме того что в игре будет много лицензированной музыки, некоторые треки пишутся специально для игры. Думаем, меломаны по достоинству оценят труд создателей.







ленную пальбу на улицах города, то в Mafia такой трюк не особо срабатывал – ловкие копы убивали быстро, да и выглядели перестрелки не то чтобы очень эффектно. Но зато постановка сражений в сюжетных миссиях, их разнообразие и удивительная достоверность происходящего повергали в нокаут.

После оглушительного успеха Mafia: The City of Lost Heaven, разработчики, казалось, позабыли о своем детище. Игроки ждали продолжения, а Illusion Softworks молчали как партизаны и окончательно ушли в подполье, предлагая публике лишь «Вьетконги», да новые серии Hidden & Dangerous. За долгие пять лет чехи сменили вывеску на 2K Czech, и только в 2007 году на Games Convention в Лейпциге официально объявили: Mafia II все-таки быть. Теперь на резонный вопрос общественности, что разработчики делали все это время, главный продюсер Дэниэль Бэйли, ничуть не смущаясь, отвечает: мол, вся команда долгие годы корпела над новым движком, который и стал фундаментом второй части.

С корабля на бал

Раз создатели столько времени и сил положили на создание улучшенного графического ядра, то справедливо начать рассказ именно с него.

Разумеется, вытаскивать из темного чулана диск с первой Mafia и сравнивать ее

Вверху: Чтобы успешно разбираться с врагами, прятаться придется много.

Внизу: Яростно стрелять из пулемета Вито, наверное, научился на фронтах Второй мировой.





Заснеженные улицы города выглядят ну очень достоверно. С картинки словно холодом веет.

Три четких пацана



Вито Скалетте

Главный герой – выходец из бедной итальянской семьи, которая эмигрировала с Сицилии. С самого детства парнишка мечтал стать настоящим, уважаемым бандитом, а не прозябать в нищете, как его отец-неудачник. Уже в юности он регулярно ввязывался в криминальные приключения, а после неудачного ограбления угодил в армию. Вернувшись домой, Вито желает во что бы то ни стало превратиться в богача, а если для этого нужно отправить на тот свет пару десятков человек, то так тому и быть.



Джо Барбаро

Друг детства Вито. Пока наш герой укладывал штабелями фрицев где-то под Берлином, Джо превратился из хулигана в мелкого преступника, а потом еще и завел знакомство с местными бандитами, и теперь у них на подхвате. Именно Барбаро становится пропуском Вито в преступный мир Эмпайр-Сити, сводя его с нужными людьми. Дружба и взаимоотношения Вито и Джо станут главной интригой сюжета. Вместе со своим приятелем Вито будет выполнять все миссии.



Генри Томасино

Темная лошадка новой истории. Генри уже полноправный член «семьи», он связан клятвой верности и находится под защитой своего клана, однако именно этот тип возится с двумя новичками, Вито и Джо. Возможно, именно его приказы они будут поначалу выполнять.

картинку с сиквелом по меньшей мере глупо. С выхода оригинала минуло уже семь лет, и технологии, конечно, шагнули далеко вперед. Впрочем, хорошая новость в том, что Mafia II отлично выглядит на фоне таких мощных соперников, как та же Gears of War 2, и, конечно, на обе лопатки кладет своего недоконкурента – недавнюю The Godfather II. До последнего времени мы только слушали сладкие обещания разработчиков да смотрели впечатляющие скриншоты, но наконец-то создатели показали, что называется, живой геймплей.

В одной из сцен, например, главные герои (о них чуть позже), оказавшись внутри какого-то здания, ввязываются в перестрелку. Так вот, там во всей красе показываются возмож-





ности движка в бою: пули прошибают мебель, разбивают посуду и стекла, враги картинно заваливаются, получив добрую порцию свинца из томми-гана. Очень эффектно. Откровенно говоря, пока не слишком впечатляет детализация обстановки, но до выхода игры еще далеко, так что финальная картинка, вероятно, будет более проработанной.

Или вот взять город. На этот раз действие происходит в Эмпайр-Сити, по размеру он в несколько раз больше Лост-Хевена из оригинальной игры, но выглядит новый мегаполис отлично. Здесь и узкие улочки, и обычные авеню, и скоростные шоссе. В центре снуют сотни прохожих, десятки автомобилей уносятся куда-то вдаль. Разработчики говорят, что пригородов в этот раз почти не будет, но при таком богатстве они и не нужны. Похоже, приключения будут происходить не только на фоне раскаленного жарким летним солнцем города, но и холодной зимой, под Новый год. Правда, корректной физики снега не ждите: он не тает

Вверху: Как только электрик вкрутил пробки, Вито смог его увидеть и убить.

(да и не оседает) на разгоряченном стволе автомата и не засыпает припаркованные возле домов машины. Между миссиями погода меняться будет, но исключительно там, где пожелают художники.

Графика уже сейчас заставляет застыть от восхищения: отличные модели героев, полные жизни городские пейзажи, яркие взрывы. А вот поведение автомобилей пока настораживает: во всех роликах и демонстрациях машины будто по рельсам катятся – вменяемые заносы нам так и не показали. Маловероятно, что физическая модель больше не претерпит никаких изменений, но сомнения все же гложут.

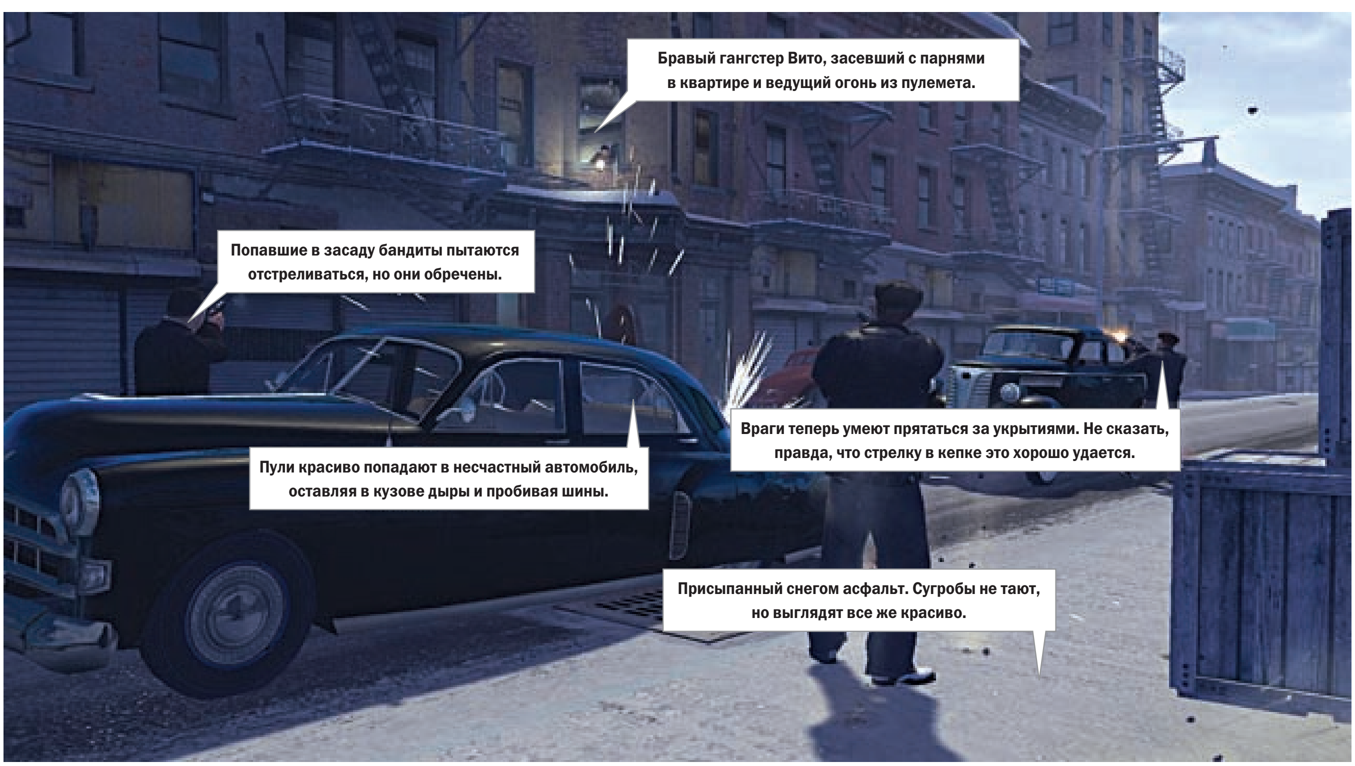
Зато любой автомобиль, а их, к слову, в игре будет аж 80 моделей, можно буквально разобрать по винтику – разработчики небезосновательно гордятся системой повреждений. Шальные пули сбивают зеркала заднего вида, спускают шины и корежат капот. Разумеется, пара метких попаданий в бензобак приводит к феерически красивому взрыву. Причем в этом случае машина не разлетается сразу на части, пламя охватывает ее постепенно: одна за одной лопаются шины, выгорает салон, осыпаются стекла. Все повреждения от столкновений с препятствиями тоже рассчитываются по сложной схеме: после сильного удара кузов просто сминает в гармошку; если скорость была не слишком высокая, можно отделаться разбитыми стеклами и отвалившимся бампером. Заметим, что сидящий в машине герой тоже получает повреждения, так что серьезная авария отправит лихача на тот свет.

2K Czech проделали титаническую работу. У них, кажется, и правда получилось создать огромный город, наполнив его множеством мелких деталей, ощутимо влияющих на атмосферу. Авторы тщательно моделируют интерьеры квартир (а значит, в здания можно будет зайти), кропотливо работают над деталями каждого автомобиля – ведь даже разбив капот очередного драндулета, мы обнаружим под ним не невнятное сборище пикселей, а действительно работающий двигатель, который дымит и разбрызгивает раскаленное масло. При этом не забыты и простые радости вроде взрывов и красиво бьющихся от выстрелов стекол.

Мафия бессмертна

Новая история, по словам создателей, не имеет ничего общего с сюжетом первой части. В этот раз мы будем играть за героя по имени Вито Скалетте (чувствуется, что роман «Крестный отец» все-таки произвел на разработчиков неизгладимое впечатление). Он возвращается с фронта и, не успев сойти

КАК И РАНЬШЕ, МОЖНО СРАЗУ РАЗДОБЫТЬ АВТОМОБИЛЬ И ОТПРАВИТЬСЯ ИЗУЧАТЬ ГОРОД.



с поезда, попадает в крепкие объятья своего старого друга Джо Барбаро, который одет в дорогой костюм и уже вовсю работает на мафию. Пока, правда, выполняет мелкие поручения. Заметим, что на заре туманной юности приятели уже устраивали гоп-стоп в своем квартале, а Вито и в армию-то угодил после неудачного мелкого ограбления, так что перспектива увязнуть в криминале товарищей не пугает: Скалетте и Барбаро мечтают о красивой жизни, легких деньгах и уважении, потому неудивительно, что наш герой охотно принимается выполнять поручения штатских «командиров».

Разработчики сообщают, что новая история охватит сравнительно небольшой период времени – с конца Второй мировой войны до начала пятидесятых. Известно, что мы станем свидетелями подъема Вито по карьерной лестнице преступного мира: если сначала главный герой исполняет роль мальчика на побегушках, то потом... им и останется (специфика жанра!), но уже сам будет решать, на кого ему работать и чьи задания выполнять, да и сами поручения будут все более ответственными. Причем от того, к какой мафиозной семье в итоге примкнет главный герой, зависит и финал игры – позволим себе предположить, что 2K Czech готовят, как минимум, три концовки, ведь именно столько бандитских кланов контролируют Эмпайр-Сити. Свобода выбора и альтернативные финалы – это, конечно, хорошо и нынче модно, но, надеемся, они не ударят по цельности сюжета и атмосфере.

Горячий асфальт

Как и в старые добрые времена, в вашем распоряжении большой и, главное, живой город. Создатели хвастаются уникальным поведением виртуальных жителей Эмпайр-Сити. Все они заняты своими делами: утром бегут на работу, после трудового дня не прочь зайти в кафе поужинать или отправиться в магазин за покупками и свежей газетой. Под вечер мирные граждане спешат домой, но кто-то может задержаться в баре, напиться там до поросячьего визга и устроить дебош. За нарушителем, как и полагается, тут же примчится наряд полиции и под аккомпанемент сирены отвезет хулигана в кутузку. То есть, по всему выходит, что город теперь прекрасно живет и безо всякого вмешательства с нашей стороны: случайные перестрелки, облавы, встречи влюбленных под луной на набережной – ходи и наблюдай. На словах звучит восхитительно, но не станем торопиться с выводами – очень уж благостная картина получается, чтобы оказаться правдой.

А вот за возможность с ветерком промчаться по городским улицам опасаться не стоит. Как и раньше, можно сразу раздобыть автомобиль и отправиться изучать город. Причем есть два способа заполучить машину. Во-первых, угнать. Позволяется либо высадить стекло (правда, копы настороженно относятся к автомобилям с разбитыми окнами на дороге), либо поковыряться и тихо взломать замок.

Во-вторых, машины продаются за доллары. В игре будут развитые товарно-денежные отношения, так что «зеленые спинки» понадобятся. В городе можно приобретать новые костюмы, заходить в рестораны, заезжать на автомойки, перебивать номера и, в конце концов, автомобиль жрет бензин, так что посещать заправку придется часто.

Копы на улицах поумнеют. Например, если вы угнали машину, а хозяин уже написал заявление куда следует, то легавые будут искать автомобиль по приметам – обращать внимание на цвет кузова, номера и так далее. Так что украденную тачку стоит сразу вести в «свой» автосервис, чтобы там над ней поколдовали. Кроме того, полиция теперь может простить мелкое нарушение – скажем, незначительное превышение скорости, – но за стрельбу по прохожим устраивает облаву, по сравнению с которой план-перехват «Вулкан-5» московского ГУВД покажется детским лепетом.

Разработчики не скрывают, что брали пример с самых популярных нынче боевиков. Вито умеет стильно прятаться за стенами, перебегать от укрытия к укрытию, стрелять вслепую и так далее. Если припрет, не погнушается



и приложить противника кулаком по уху или чем-нибудь потяжелее — скажем, стулом – по голове. Никакой шкалы здоровья теперь нет. Если главного героя накормили свинцом, то экран начинает светиться красным, а Вито только и остается, что попытаться перевести дух в тихом месте, чтобы прийти в себя. Благодаря всем этим нововведениям игра, конечно, станет в разы динамичнее.

Кроме того, создатели подчеркивают, что не собираются усложнять Mafia II. Они говорят, что-де в первой части были такие задания, которые многие игроки только с читами и проходили. В 2K Czech провели работу над ошибками, так что зубодробительных задач не предвидится. В прошлом останутся и гонки на автомобилях, вместо них, видимо, будут более интересные развлечения. Авторы уверяют, что все эти упрощения не сделают Mafia II менее интересной и глубокой игрой, чем оригинал, а призваны лишь немного облегчить жизнь игрокам. Мы стараемся верить.

До встречи в новом году

Несмотря на некоторые довольно спорные нововведения, Mafia II – по-прежнему одна из самых ожидаемых игр 2010 года. Разработчики хотят и могут сделать лучшую интерактивную сагу о гангстерах. Надеемся, что у них все получится и нас ждет действительно интересный боевик с увлекательным сюжетом, погонями, стрельбой и восхитительной графикой. **СИ**

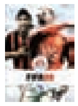
Внизу: В ходе перестрелок декорации претерпевают существенные изменения: посуда бьется, а в стенах появляются дырки от пуль.




Реклама.
ASTRUM NIVAL
ND GAMES
Строй и развивай собственный корабль, исследуй загадочный Астрал и участвуй в астральных битвах. Или сколоти пиратский клан и поджидай в засаде караваны богатых гильдий.
Создай героя по образу и подобию хорошо знакомых персонажей реального мира. Витязи Кании - защитники родной земли, беспощадные хадаганские комиссары, прекрасные эльфы,
орки - фанаты гоблинобола.
Выбери свой путь!
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
Первая российская онлайн игра мирового уровня.
Без абонентской платы!
СКАЧАЙ И ИГРАЙ СЕЙЧАС!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.ALLODS.RU
Стань самым совершенным из навигаторов и открой пути к тайнам глубин вечно меняющегося Астрала с его древними артефактами, демоническими существами и даже затерянными островами!
www.allods.ru
ЗОЛОТОЙ КУБОК
PC
Рекомендует:
ВИРТУАЛИТИ



ЭТО ИНТЕРЕСНО



РЕКОРД Пока FIFA 10 только готовится к выходу, в Electronic Arts уже хвастаются своими онлайн-достижениями. Оказывается на момент создания материала, владельцы PS3 и Xbox 360 уже наиграли более 200 миллионов сетевых матчей в FIFA 09, что позволяет называть эту игру самым популярным онлайн-проектом линейки EA Sports. Ежедневно геймеры проводят около полутора миллионов поединков. По этим показателям FIFA 09 стала самой востребованной игрой сериала за всю его историю.

ХИТ?!



С первого взгляда и не скажешь, что FIFA 10 использует графический движок игры-предшественницы. Внешний вид и анимация виртуальных спортсменов на высоте.

› FIFA 10



ТЕКСТ
Андрей Загудаев

Дождались! В FIFA 10 наконец-то будет присутствовать полностью лицензированная российская премьер-лига. Правда, лакомый кусочек достанется только обладателям PC, PSP и PlayStation 2. Мы же, в преддверии выхода очередной главы популярного спортсима, протестировали готовую на 75 процентов версию для PS3 и Xbox 360. И даже без возможности провести подмосковное дерби между «Химками» и «Сатурном», владельцы консолей последнего поколения не останутся разочарованными.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Wii, DS
Жанр:
sport.simulation.soccer
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 4 (Xbox 360)
до 7 (PS3)
Дата выхода:
2 октября 2009 года (PC), 20 октября 2009 года (PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Wii, DS)
Онлайн:
www.FIFA.easports.com
Страна происхождения:
США

При первом знакомстве с бета-версией, незавершенность игры видна невооруженным глазом. Сегодняшняя FIFA 10 пока очень уж напоминает предшественницу: идентичный интерфейс, знакомый training ground на заднем фоне в главном меню, одинокий бразилец Рональдиньо в роли марионетки на изумрудном прямоугольнике. Лишь свежий вступительный ролик, в котором Уэйном Руни лихо уделывает неуловимым финтом защитника и посылает кожаную сферу в самую паутину ворот, напоминает, что в чреве приставки совершенно новенький диск.

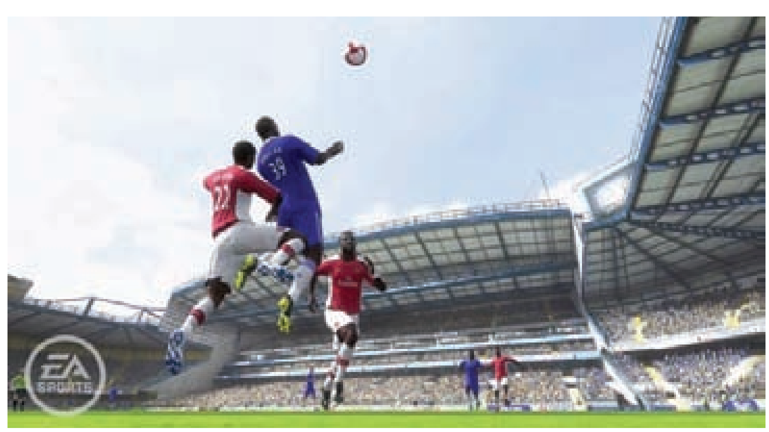
Оказавшись в главном меню, мы первым делом отправились на футбольное поле, чтобы посмотреть, как FIFA 10 выглядит живьем. Себе в помощники отрядили мадридский «Реал» и английский «Манчестер Сити», главных возмутителей спокойствия в летней трансферной кампании, и… оказались слегка разочарованы. Дело в том, что составы команд пока не соответствуют реальным: из звездных новичков, пополнивших в это межсезонье испанский и английский клубы, на поле вышли лишь двое – бразилец Кака и англичанин Гарет Бэрри. Уж день релиза близится, а игроков все нет?

Однако с первым же касанием мяча в FIFA 10 все обиды забываются. Разработчики основательно переделали поведение футбольного снаряда, его, как принято говорить, физику. И, может быть впервые за всю историю противостояния сериалов PES и FIFA, детище Electronic Arts по этому показателю подобралось вплотную к извечному сопернику. Правда, сначала в голову вашего покорного слуги закрадывались всегдашние сомнения: а может это нам только кажется? Ведь за последние десять лет в спортивных играх от EA скрывалось больше подвохов, чем истинного блеска. Но после смачного выстрела Арьена Роббена «шведкой» с двадцати пяти метров, в результате которого мяч по замысловатой дуге влетел за шиворот вратарю, от сомнений не осталось и следа.

Также в FIFA 10 реализована новая система дриблинга. Футболисты охотнее слушаются команд игрока, а арсенал их финтов существенно разросся. Более того, остановить таких виртуозов футбольного танца, как Лионель Месси или Криштиану Роналду, теперь под силу только самым мастеровитым защитникам. Всему виной система Skilled Dribbling, благодаря которой



Репутацию приличного управляющего в Manager Mode за одни победы не заработаешь. Нужно бдительно следить за трансферным рынком, покупать звездных футболистов и заниматься еще кучей сугубо управленческих дел.



Музыка нас связала

Как известно, новые проекты от Ea Sports ценны не только своими игровыми особенностями, но и уникальным саундтреком. FIFA 10 в этом смысле не станет исключением. В треклисте футбольного симулятора собраны музыкальные композиции различных жанров от 39 исполнителей из более чем 25 разных стран, включая Великобританию, Испанию, Германию, Швецию, Мексику, Бразилию, Норвегию, Новую Зеландию, Израиль, США и Нигерию.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Перед нами не «традиционное ежегодное обновление спортивного снаряда», а действительно сильный продукт с обновленным физическим движком и ладной тактической выучкой искусственного интеллекта.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что разработчики «забудут» обновить режим Be-A-Pro и мультиплеер. Уж очень хочется надеяться на качественные улучшения сразу по всем фронтам.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На полноценное первенство России в версиях для PC, PS2 и PSP. Также надеемся, что Manager Mode будет интересен не только хардкорным игрокам.

технари получают преимущество в схватке даже с несколькими соперниками.

Проведя около десятка матчей в различных режимах FIFA 10, нельзя не отметить добрым словом искусственный интеллект компьютерного соперника. Виртуальный оппонент намного четче и правильнее выбирает тактический рисунок на игру против вашей команды. По ходу матча компьютер легко варьирует тактику, так что игроку, в противоборстве с особо сильным соперником, придется действовать предельно вариативно и всегда быть начеку.

Нельзя не сказать и пару слов о графике FIFA 10. Несмотря на некоторые баги рабочей версии и отсутствие многих эффектов освещения, FIFA 10 выглядит заметно свежей и привлекательней предшественницы. Особенно похвалим дизайнеров EA Sports за внешний вид и анимацию футболистов.

Вернувшись в главное меню, мы прямиком отправились к скучающему Рональдиньо, чтобы опробовать первую любопытную новинку FIFA 10, Customizable Set Pieces. Суть проста: отныне каждый игрок вместо прямого удара со штрафного или обычной подачи с углового флажка, может разыграть заранее составленную комбинацию. Все «домашние заготовки», как и подобает, придумываются на тренировках; редактор комбинаций прост в освоении, но не слишком функционален: нам позволено лишь регулировать количество игроков в атаке и задавать им траектории движения при розыгрыше стандарта. Но даже при таких скудных настройках данная опция существенно обогащает геймплей. Более того, умелый геймер с легкостью может закрутить такую карусель в штрафной площади соперника, что мало не покажется никому.

Вторая значимая новинка FIFA 10 – режим Manager Mode. На самом деле это все та же прошлогодняя Career, только с более очевидным уклоном в экономическую часть. Чтобы проверить, насколько внутриигровые данные и механизмы соответствуют действительности, мы встали у руля испанской



Стражи ворот в FIFA 10 ведут себя совсем как настоящие. В их игре угадывается полет мысли… да и список уникальных движений заметно расширился.

FIFA 10 СПОСОБНА ПРИЯТНО УДИВИТЬ ДАЖЕ УБЕЖДЕННОГО ПОКЛОННИКА PRO EVOLUTION SOCCER. И ЭТО, НАВЕРНОЕ, ЛУЧШИЙ КОМПЛИМЕНТ ДЛЯ ЛЮБОГО ФУТБОЛЬНОГО СИМУЛЯТОРА ПЛАНЕТЫ.

«Барселоны» и попробовали купить испанца Давида Вилью у «Валенсии». Кстати, при выборе уровня сложности учитывается не только сила компьютерного противника, но и лояльность к вашей персоне со стороны других менеджеров и даже стартовый капитал выбранного клуба. После нескольких неудачных попыток испанец все-таки был куплен за те самые 60 миллионов долларов, которые так хотела получить «Валенсия» в реальной жизни. В целом Manager Mode еще больше роднит FIFA с другим сериалом от той же EA Sports, FIFA Manager, и особенно придется по вкусу хардкорным геймерам-футболистам.

К сожалению, многие секреты для нас так и остались секретами. Очевидно, что разработчики не хотят раскрывать все карты разом. Например, мы так не опробовали



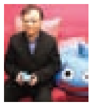
мультиплеерный режим, а любимая забава виртуальных футболистов, режим Be-A-Pro, в нашей версии совсем не отличалась от прошлогодней версии. И конечно, мы не смогли взглянуть на российскую лигу, которой не окажется в версиях для PS3 и Xbox 360.

Из года в год EA Sports выпускала, по сути, номерные обновления с улучшенной графикой и минимумом нововведений. Но за последнюю пару лет подход к созданию спортивных игр у издателя существенно поменялся. В FIFA 09 пользователями со всего мира сыграно уже более двух сотен миллионов футбольных матчей в онлайне, и кажется, что с выходом FIFA 10 эти цифры будут только расти и расти. Поэтому мы настаиваем: FIFA 10 способна приятно удивить даже убежденного поклонника Pro Evolution Soccer. И это, наверное, лучший комплимент для любого футбольного симулятора планеты. И пускай нам так и не показали мультиплеер, не объяснили всю ценность Manager Mode и не позволили примерить Криштиану Роналду «сливочную» футболку «Галактикос». Теперь, как кажется, у детища Konami не осталось серьезных козырей в рукаве. Или все-таки козыри есть? Осень рассудит. **СИ**



Владельцы персональных компьютеров опять негодуют: вместо «полноценной» версии FIFA 10 они в который раз получат морально устаревший порт с PS2. Зато хоть с российской премьер-лигой.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СОЗДАТЕЛИ Dragon Quest – самая популярная в Японии классическая RPG, намного опередившая в известности и успехе знаменитую Final Fantasy. Всем этим сериал обязан не только участию в его судьбе художника Акиры Ториямы и композитора Коити Сугиямы, но и огромным охватом аудитории: Dragon Quest одинаково любят и люди, равнодушные к прочим видеоиграм, и хардкорные геймеры, безвылазно проводящие за каждым новым выпуском сотни часов.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito

Почти пять лет ждали поклонники полноценного продолжения Dragon Quest. Наконец 11 июля девятая часть сериала появилась в Японии и предсказуемо стала грандиозным событием. Высочайшие оценки прессы, три миллиона проданных копий, репортажи по национальному ТВ, оживленные дискуссии в геймерской среде. Чего же от нее ждать западным игрокам?





ТЕКСТ

Сергей Ряписов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role_playing.console_style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Level 5
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
11 июля 2009 года (Япония)
Онлайн:
www.dqix.jp
Страна происхождения:
Япония

Восьмая часть сериала была игрой, без преувеличения, превосходной, одновременно и двигающей сериал вперед, и остающейся верной традициям. Анонс новой части для DS в 2006 году вызвал настоящую бурю. Кто-то радовался тому, что сериал завоюет большую аудиторию на сверхпопулярном хендхелде Nintendo, кто-то опасался, что «девятка» станет слишком казуальной или слишком непохожей на предыдущие части. Главным основанием для таких страхов стали заявления о, том что в игре будет новая боевая система и мультиплеерный режим. И впрямь, изначально Square Enix собирались сделать бои в реальном времени и сильнее ориентировать Dragon Quest IX на экшн. Но негативная реакция со стороны японских игроков заставила разработчиков вернуться к проверенной пошаговой системе, которая в итоге сделала боевку «девятки» практически неотличимой от предшественницы.

Разработка велась больше трех лет: срок довольно приличный для игры на DS. За это время команде под бессменным руководством геймдизайнера, режиссера и сценариста Юдзи Хории удалось создать именно то, чего от них и ожидали. Игру классическую, при этом никогда не кажущуюся отставшей от времени. Игру для портативной консоли, количеством контента превосходящую все ролевые игры последних лет. Первую Dragon Quest с мультиплеером, который, однако, ни капли не влияет на качество одиночного режима. Игру одновременно бесконечно простую и удивительно глубокую. Япония восприняла новую часть Dragon Quest даже более восторженно, чем предыдущие. Еженедельный «Фамицу» выдал ей сорок баллов из сорока возможных (такой оценки журнал удостоил всего десяток игр за всю свою двадцатитрехлетнюю историю), а покупатели смели за две недели с полок магазинов три миллиона коробок. При этом президент Square Enix Ёити Вада заявил, что компания не собирается останавливаться на достигнутом и намерена довести результат до пяти миллионов.

Проведя несколько десятков часов с японской версией Dragon Quest IX, мы с восторгом признаем, что у Level 5 при непосредственном участии Коити Сугиямы, Акиры Ториямы и Юдзи Хории вышла совершенно чудесная игра, может быть даже лучшая представительница жанра за последние три года. Для начала, стоит сказать о том, что техническое «несовершенство» платформы никоим образом не повлияло на качество игры. В отличие от Final Fantasy, Dragon Quest никогда не стремилась к особенной масштабности, визуальному шику и бросающейся в глаза дороговизне. Поэтому выбор Nintendo DS совершенно оправдан: зачем тратить кучу денег на графику, если в итоге игра все равно будет стилизована под выпуски двадцатилетней давности?

Сюжет в «Защитниках звездного неба» (так переводится подзаголовок игры, «Hoshizora no Mamoribito») несколько отличается по структуре от последних частей сериала: в этой игре нет цели, к достижению которой игрок неуклонно движется с самого начала. История в DQ IX начинается с того, что наш традиционно безымянный герой (на сей раз – ангел-хранитель небольшой деревушки) в результате мощнейшего магического землетрясения оказывается в мире людей, потеряв свои крылья и нимб, но не утратив при этом всех способностей ангела. Как вернуться обратно на Небеса? Ответ довольно быстро подсказывает Сэнди – фея-машинист поезда Heaven's

Бесконечная история

Продолжительность любой из частей Dragon Quest всегда была впечатляющей, но на этот раз разработчики решили и вовсе растянуть удовольствие на год вперед: всего в игре имеется 184 сайдквеста, примерно треть из которых становятся доступны постепенно, раз в неделю. Игровые квесты различаются достаточно сильно: есть и совсем небольшие задания в духе «пойди туда, принеси то», и гораздо более сложные и продолжительные, включающие убийство сильнейших секретных боссов. Вообще, секретные боссы – отдельный разговор. Например, с ними можно сражаться сколько угодно раз. Причем с каждым разом их уровень будет расти (от первого до девяносто девятого). И если поначалу схватки не представляют особых проблем, то в какой-то момент с ними может не справиться и самая прокачанная партия. Если учесть наличие случайно создаваемых подземелий, огромного количества различных редких предметов, мультиплеера и возможности продолжить приключение после прохождения основного квеста, станет ясно, что играть в Dragon Quest IX можно очень и очень долго. Как раз до момента выхода Dragon Quest X на Wii.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Небольшие изменения в общей формуле почти не отразились на качестве: Dragon Quest по-прежнему прекрасная, отточенная игра, которая даст фору любой JRPG последних лет. Настоящий суперхит.

ЧЕГО БОИМСЯ? Затянувшейся и не самой качественной локализации, некоторых технических проблем, того, что западным игрокам не достанутся бесплатные скачиваемые квесты, которые Square Enix еженедельно выпускает в Японии.

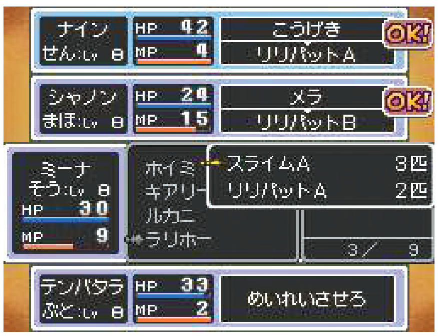
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что европейский релиз состоится раньше, чем через полтора года, но при этом в игру будут внесены должные изменения, как это было с Dragon Quest VIII (добавление озвучки, новых и заклинаний и т.д.).



Битвы в игре выглядят точно как и в самой первой части Dragon Quest, с поправкой на количество членов в партии и дополнительную анимацию их действий.









Arc, который в результате магического катаклизма тоже оказался на земле. Всякий раз, когда ангел помогает человеку, ответная благодарность принимает форму Звездной ауры – особой субстанции, которую ангелы должны приносить в дар Мировому Древу. Эта же аура – еще и своеобразное топливо для Heaven's Arc. Сэнди считает, что если наш неудачливый герой накопит достаточное количество, то им удастся завести поезд и вернуться в мир Ангелов. Первые пятнадцать (приблизительно) часов игры как раз и разбиты на своего рода мини-сюжеты: вот мы защищаем королевство от Черного Рыцаря, вот снимаем с деревни страшное проклятие, а вот помогаем неприкаянной душе обрести вечный покой. После того как герою все-таки удается вернуться на Небеса, игра делает относительно предсказуемый поворот, и вот уже мы оказываемся в более привычной роли: снова нужно спасать мир от вселенского зла. Очевидно, что на этот раз Юдзи Хории, хоть и не превзошел сам себя, но создал интересную и увлекательную историю, вполне при этом традиционную для игр сериала Dragon Quest.

В плане игровой механики девятая часть хранит верность корням: система создания персонажей пришла прямиком из Dragon Quest III. На сей раз мы создаем не только партию, но и главного героя. И хотя такая система-конструктор не позволяет выработать у игрока сильную привязанность к персонажам, зато дает ему замечательный инструментарий для всевозможных настроек: в Dragon Quest IX нет особого разнообразия в плане базовых параметров (комплекция, выражение лица, прическа), зато обилие оружия, доспехов и аксессуаров позволяет создавать действительно уникально выглядящих персонажей. Или воссоздавать героев старых выпусков: японские форумы пестрят скриншотами, на которых запечатлены Дебра, Янгус, герои седьмой, пятой и других частей сериала. Важным изменением может показаться отказ от random encounter (впервые врагов стало видно на карте), но на общее восприятие игры этот факт не оказывает почти никакого влияния.

Основным недостатком японской версии нам показались некоторые сугубо технические проблемы. Например, почти постоянно при скоплении на экране большого количества персонажей или монстров игра начинает подтормаживать. Это не портит удовольствия, но все же будем надеяться, что это маленькое упущение исправят к моменту выпуска игры на Западе.

В завершение хочется еще раз выразить восторг. У Square Enix и Level 5 получился самый настоящий Dragon Quest: большой, интересный, достаточно сложный, с хорошей системой персонажей и надежной поддержкой новым контентом. Dragon Quest IX, вне всяких сомнений, станет одной из самых успешных игр этого года. Европейским геймерам (и нам вместе с ними) остается только надеяться, что разработчики не будут тянуть с локализацией и мы получим игру хотя бы весной будущего года. **СИ**

Вверху слева: Видеоролики выглядят весьма привлекательно, но, к большому нашему сожалению, не озвучены. Надеемся, голоса будут добавлены в англоязычный вариант игры.

Вверху справа: «Особые возможности» Nintendo DS в этой игре используются минимально: ни тебе вида на оба экрана, как в римейках старых Dragon Quest, ни особо удачного применения сенсорного экрана или микрофона. Что, на самом деле, игре не вредит нисколько.

DRAGON QUEST IX, ВНЕ ВСЯКИХ СОМНЕНИЙ, СТАНЕТ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ УСПЕШНЫХ ИГР ЭТОГО ГОДА.

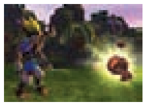


Вверху: Иногда, несмотря на все технические ограничения, игре удается выглядеть по-настоящему здорово.

Приключений хватит на всех!

После безумного успеха Monster Hunter мультиплеер стал чуть ли не обязательным компонентом любой портативной игры, стремящейся к хорошим продажам. К счастью, Level 5 не стали полностью перекраивать традиционную игровую модель ради включения в нее совместных забегов, а сделали многопользовательский режим лишь интересным дополнением к одиночной игре. Для совместного прохождения доступно не только огромное количество квестов, но и полноценная сюжетная кампания. Пригласив игроков в свой мир или попав в мир другого игрока, вы можете не только выполнять конкретные задания, полученные от NPC, но и вместе двигаться по сценарию. Но главной особенностью мультиплеера DQ IX стала его совершеннейшая необязательность: ничто не мешает проходить одни и те же квесты вместе с друзьями или со своей собственной партией, «проходить сюжет» в одиночку или вместе с другими игроками. Или пройти игру вместе с хостом, а потом вернуться в свой мир и продолжить путешествие ровно с того места, где была прервана связь. Или пройти игру, а потом, будучи уже хорошо прокачанным, помочь друзьям-новичкам победить сложного босса. Одним словом, полная свобода выбора. Все для удобства игрока.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОПЕКУНЫ Сериал Jak and Daxter оставался любимым детищем студии Naughty Dog на протяжении почти шести лет – с 2000 года, когда началась разработка Jak and Daxter: The Precursor Legacy. Сегодня знаменитый коллектив все силы отдает проекту Uncharted, второй выпуск этого сериала также поступит в продажу нынешней осенью. Что до Джека и Декстера, их сначала оставили на попечение компании Ready at Dawn (разработавшей Daxter для PSP), а затем перепоручили High Impact Games, отличившейся, в частности, Ratchet & Clank: Size Matters.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





Вверху: Облик некоторых персонажей живо напоминает о вселенной Star Wars.

› Jak and Daxter: The Lost Frontier

Признаться, многие из нас уже не верили, что неугомонная парочка – Джек и Декстер – в ближайшем будущем прервет затянувшийся отпуск и вернется на платформы PlayStation.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 2, PlayStation Portable
Жанр:
shooter.third-person/ action-adventure
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
High Impact Games
Разработчик:
Spellbound
Количество игроков:
1
Дата выхода:
25 сентября 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.highimpactgames.com
Страна происхождения:
США

Конечно, студия Naughty Dog официально ни о чем таком не заявляла, не желая преждевременно расстраивать поклонников, но планы коллектива, казалось, были очевидны: вечные искатели приключений уступят место героям нового поколения, вроде Натана Дрейка. Впрочем, как выяснилось сравнительно недавно, руководство Sony придерживается иного взгляда. Могущественной корпорации, как известно, сейчас на рынке видеоигр приходится довольно нелегко – конкуренты норовят потеснить на всех фронтах. Так что разбрасываться популярными персонажами Sony не намерена. И пусть дебют Джека и Декстера на PS3 по-прежнему под большим вопросом, их очередное появление на PSP и PS2 состоится уже в сентябре этого года, что наверняка порадует владельцев обеих консолей.

На краю земли и неба

Точкой отсчета для сюжета The Lost Frontier, судя по всему, станет финал выпущенной четыре года назад Jak X: Racing (более поздняя Daxter, напомним, была в действительности не продолжением, а приквелом Jak 2). Мир, в котором обитают герои, несмотря на их прежние подвиги, вновь находится на краю гибели. Правда, на сей раз дело, вроде бы, обошлось без грандиозного злодейского замысла – просто планета истощила запасы субстанции Эко, и, если срочно не найти решения проблемы, глобальная катастрофа неизбежна. Казалось бы, надеяться в подобной ситуации особенно не на что, однако это не совсем так. Оказывается, где-то на краю света припрятана древняя машина, созданная в незапамятные времена Предтечами (The Precursors) – машина столь могущественная, что она может предотвратить трагическое развитие событий. Как именно, никто не знает наверняка, но, тем не менее, Джек, Декстер и их верная подруга Кайра отправляются в далекое и опасное путешествие, надеясь по пути разобраться, что к чему. Увы, доисторическим механизмом заинтересовались не они одни; завладеть им мечтают и таинственные Небесные Пираты (Sky Pirates), чей флот уже приведен в полную боеготовность. Казалось бы, протагонистам не позавидуешь – путь предстоит неблизкий, время поджимает, а численный перевес и технологическое преимущество, по старой доброй традиции, на стороне противника. Но Джека и его спутников испугать не так-то легко, у них ведь тоже кое-какие козыри в рукавах припрятаны. А потому исход нового противостояния отнюдь не предрешен, что бы там ни думали разнообразные злодеи.

Фрагменты мозаики

Хотя, как уже было сказано выше, запуск The Lost Frontier состоится очень скоро, информации о проекте обнародовано не так уж много. Официальный анонс от 1 апреля (почему-то оказавшийся правдой), подготовленный к прошедшей E3 видеоролик да демоверсия, показанная все на той же выставке, дали кое-какое представление о том, как игра выглядит, но оставили немало вопросов об… игровом процессе, который, согласно официальным заявлениям, будет несколько отличаться от прежних серий Jak and Daxter. Как вы наверняка помните, творение Naughty Dog начало восхождение к вершинам славы в жанре платформеров, но позже – не без влияния со стороны «родственного» сериала

Так как с момента появления предыдущей части Jak and Daxter минуло уже несколько лет, уместно напомнить, с кем мы имеем дело, и против кого воюем. Оба главных героя, несмотря на явное отсутствие сходства, являются представителями одной и той же расы, населяющей причудливый и не всегда дружелюбный мир. В силу некоторых обстоятельств Декстер, коснувшийся субстанции Dark Eco, превратился в некое подобие суслика, сохранив, впрочем, способность говорить – много и, как правило, не по делу. На этом злоключения друзей не закончились, так как, одержав победу в The Precursor Legacy, они угодили в пространственно-временную воронку и оказались в куда более мрачном будущем. Именно там Джек, ставший объектом жестоких экспериментов, получил некоторые суперспособности, а заодно начал пользоваться огнестрельным оружием. И то, и другое здорово ему пригодилось, так как сначала герою пришлось свергнуть тиранию Барона Праксиса, а позже – принять участие в новой, еще более ожесточенной гражданской войне. Как-то будут развиваться дальнейшие события?



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Долгожданное продолжение Jak and Daxter – с любимыми героями, более или менее знакомым игровым процессом и традиционным юмором. Пока – только на PS2 и PSP.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком уж прямолинейных уровней и окончательного «переезда» сериала в ряды шутеров от третьего лица. Того, что версия для PS2 с технической точки почти наверняка не дотянет до «классических» выпусков от Naughty Dog.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Прежде всего – на триумфальное возвращение старых знакомых. Быть может, успех The Lost Frontier даст какую-то надежду и владельцам PS3, которые пока остаются во власти Рэтчета и Клэнка.



Масштабные воздушные сражения – вероятно, самое большое отличие The Lost Frontier от предшественниц.



В ГЛАВНОМ КОНЦЕПЦИЯ ОСТАЕТСЯ ПРЕЖНЕЙ: «ПЛАТФОРМЕННЫЙ» ФУНДАМЕНТ, ОСНОВАТЕЛЬНАЯ СТРЕЛКОВАЯ ЧАСТЬ ПЛЮС ПОЛЕТЫ И ГОНКИ.

Ratchet & Clank – игровую механику разработчики дополнили элементами шутера от третьего лица, вооружив главного героя разнообразным огнестрельным оружием. Также обычными для Jak and Daxter стали эпизоды, где приходилось управлять какой-нибудь наземной и воздушной техникой, порой не только выполнявшей функции транспорта, но и оснащенной чем-нибудь убойно-бронебойным. А что теперь?

В главном концепция остается прежней: «платформенный» фундамент, основательная стрелковая часть плюс полеты и гонки. Меняется только соотношение ингредиентов, причем, судя по всему, именно управлению транспортом будет уделена львиная доля внимания (чего же еще ждать после гоночной Jak X). Причиной тому все те же Небесные Пираты, которые, как нетрудно догадаться, не очень-то жалуют твердую почву под ногами, предпочитая парить высоко в облаках. И, чтобы выступать с ними на равных, Джеку и его команде также понадобится освоить фигуры высшего пилотажа, а заодно и поднатореть в искусстве ведения воздушных дуэлей, благо, желающих посостязаться с вашими подопечными в меткости будет хоть отбавляй. Тут вам и стремительные легкие истребители, похожие на самолеты времен Второй мировой, и куда более массивные фрегаты, укрытые броней и ощетинившиеся батареями орудий. Но тяжелей всего придется с пиратскими воздушными крепостями, столь огромными, что они даже не поместятся целиком на экране. Впрочем, победой над ними ограничиться не удастся – рано или поздно все равно заставят спуститься с небес на землю и заняться привычной акробатикой вперемешку с рукопашными схватками и жаркими перестрелками. Здесь, как и всегда, полагаться предстоит, в основном, на Джека – именно он будет скакать через пропасти, преодолевать озера раскаленной лавы, прыгая по хрупким островкам, и отвешивать тумаки направо и налево. К слову, Джек по-прежнему учится контролировать энергию «Тёмного Эко» (Dark Eco), которой буквально пропитано его тело, и, хотя не все и всегда идет по плану, кое-какие способности, дарованные «темной стороной» могут оказаться очень и очень полезны.



Сюжет всегда играл в Jak and Daxter немаловажную роль, и The Lost Frontier – не исключение.

Вверху: К счастью, от наземных уровней никто не отказывался – они обещают быть, как и прежде, обширными и интересными.

Внизу: Кроме оружия, герою положены и различные гаджеты. Среди них – весьма полезный реактивный ранец.

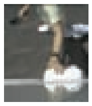
Технические подробности

Как известно, Sony время от времени балуется тем, что не только переносит PS2-игры на PSP, но и поступает ровно наоборот. В последнее время и вовсе занятно: в числе прочих, и The Lost Frontier одновременно выйдет на обеих платформах, притом что PSP-версия, очевидно, занимает в планах компании куда более важную позицию, так как, вдобавок, должна поспособствовать продвижению грядущей PSP Go. Чем это грозит владельцам PS2? Вероятно, тем, что, как минимум с точки зрения графики, PS2-версия едва ли будет отличаться от PSP-оригинала. Ведь, несмотря на солидный возраст консоли, PS2 способна показать заметно лучший результат, на который в данном случае рассчитывать никак не приходится. С другой стороны, малое число новинок не оставляет особого выбора тем поклонникам Jak and Daxter, которые PSP до сих пор не обзавелись: им предстоит в очередной раз вспомнить, что графика – не главное. **СИ**





ЭТО ИНТЕРЕСНО



CAN TOUCH THIS! Хорошо, когда разработчики могут взглянуть на созданную ими игру глазами обычного покупателя и постараться понять, в чем же привлекательность этого продукта. Team Ninja и Tecmo могут, поэтому для рекламы Sigma 2 в Японии используется внушительный женский бюст, призывно торчащий из самой обычной стены. Конечно, ненастоящий, но, судя по количеству желающих прикоснуться к прекрасному, весьма приятный на ощупь. Жаль, что большинство облагодетельствованных прохожих так и не заметили логотип рекламируемой игры.

ХИТ?!



В кооперативном режиме вы сможете совместными силами обрушить на врагов особо мощное заклинание в духе Final Fantasy.



Вверху: Миссии можно проходить неоднократно на разных уровнях сложности. И потом мериться с другими игроками кармой.



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

› Ninja Gaiden Sigma 2

Немногим студиям удается держаться на плаву, выпуская тринадцать лет подряд всего две игры. Точнее, наверное, и вовсе никому, кроме Team Ninja, авторов «фигуристого» файтинг-сериала Dead or Alive и кровавой симфонии Ninja Gaiden.

ИНФОРМАЦИЯ

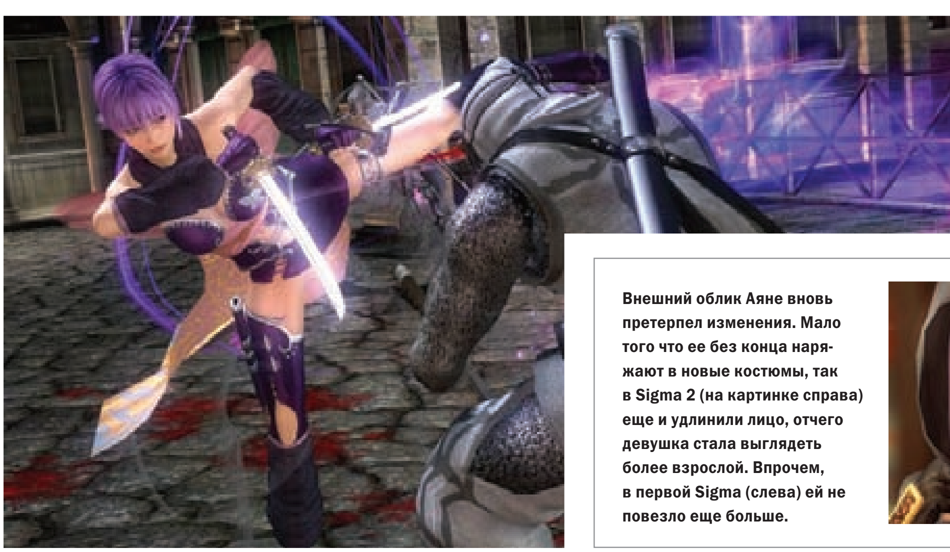
Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
Tecmo
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Team Ninja
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
29 сентября 2009 года (США)
Онлайн:
www.ninjagaidengame.com
Страна происхождения:
Япония

Сериал Ninja Gaiden хардкорен до последнего нолика в программном коде. Он безжалостен к берущим геймпад реже трех раз в сутки, он заставляет проходить целые главы снова и снова из-за одной ошибки в финале, и в его сторону ежечасно сыплется столько проклятий, сколько не перепадает даже надрывающимся под окнами любвеобильным кошкам. И тем не менее, он пользуется популярностью по обе стороны океана. Настолько, что, при двух номерных выпусках, располагает аж двумя переизданиями – и на подходе уже третье.

После скандального ухода Томонобу Итагаки из Team Ninja его место занял Йоске Хаяси. Но, будучи практически не известным игровой общественности и не таким, гм, колоритным, он решил не рисковать на новом посту, а, как бывший руководитель проекта Ninja Gaiden Sigma, продолжить начатое и выпустить еще одну «новую версию старой игры». На этот раз речь о Ninja Gaiden II, вышедшей прошлым летом под патронатом титулованного предшественника. Там было все, что нужно настоящему мужчине (крутой герой, быстрый экшн, красивые женщины), мужчине-европейцу (кровь, расчленёнка, много взрывов, слегка бредовый сюжет) и мужчине-азиату (катаны, демоны, сакура). Единственными, кого игра никак не могла устроить, были мужчины, не владеющие Xbox 360. Теперь и на их улице праздник: Ninja Gaiden II идет на PlayStation 3! Естественно, простого факта переноса игры с одной платформы на другую недостаточно, чтобы дать ей новый заголовок, поэтому под обложкой Sigma 2 будет скрываться не просто порт, а порт «улучшенный», «исправленный» и «расширенный».

Главное улучшение: увеличено количество играбельных персонажей с одного до четырех. Первой (конечно, после бессменного Рю Хаябусы) выйдет на сцену милая девушка с фиолетовыми волосами Аяне, на всю жизнь запомнившаяся каждому, кто играл в Dead or Alive. Ранее ее роль в приключениях Хаябусы была хорошо если второстепенной, а как правило – просто эпизодической. Так, в Ninja Gaiden II она появлялась лишь в финале, чтобы отдать Рю Драконий Глаз, повышающий силу клинка, и затем вновь исчезала. Теперь для нее предусмотрена целая кампания, и поклонники PlayStation наконец узнают, чем же занималась молодая куноити в то время, пока Рю рубил в капусту ниндзя и демонов на Xbox.

Да тем же самым она занималась: рубила в капусту ниндзя и демонов. Многие ее движения были наскоро позаимствованы из Dead or Alive и «адаптированы» под нужды жанра: в итоге Аяне – самый быстрый, юркий и ловкий персонаж в игре. Те, кто знаком с Ninja Gaiden и знает, сколь стремительно Рю носится по уровням, это наверняка покажется шуткой, но Аяне действительно еще быстрее Хаябусы. Она орудует двумя короткими клинками, нанося молниеносные, но не слишком сильные удары, кружится вокруг противников, сбивая их с толку, а если оказывается в совсем уж затруднительном положении, может использовать мощный магический ба-бах, убивающий всех оказавшихся неподалеку врагов. Для дистанционного боя у Аяне припасены взрывающиеся кинжалы кунай – те самые, что издавна украшали экраны загрузки.





Внешний облик Аяне вновь претерпел изменения. Мало того что ее без конца наряжают в новые костюмы, так в Sigma 2 (на картинке справа) еще и удлинили лицо, отчего девушка стала выглядеть более взрослой. Впрочем, в первой Sigma (слева) ей не повезло еще больше.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Неоднозначная игра: нововведений негусто для римейка, но с избытком даже для самого хорошего порта. И все же, как ни крути, Sigma 2 украсит коллекцию любого приверженца PlayStation, не боящегося настоящих трудностей.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что камеру так и не исправят (почему-то, если разработчики обещают ее «доработать», то лучше она от этого никогда не становится), суицидальной трудности и бестолковости новых персонажей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На настоящий «легкий» уровень сложности, на увлекательные кооперативные соревнования; что отсутствие крови не испортит впечатления от игры, что Аяне и Момидзи будут заметно отличаться от Рю и Рейчел.

Вторым новичком оказалась красавица Момидзи, ученица Рю Хаябусы, дебютировавшая в Ninja Gaiden: Dragon Sword для DS. Тогда ей тоже отводилась лишь вспомогательная роль «проводника», демонстрирующего азы управления, но в Sigma 2 она добилась партии получше – не в последнюю очередь благодаря нагинате, по убойной силе сопоставимой с косой Рю. Конечно, столь весомым аргументом особенно не помашешь, и потому по скорости ведения боя Момидзи уступает как Рю, так и Аяне. Обогатит ли ее присутствие сюжет, пока неизвестно: оригинальная Ninja Gaiden II о ней не упоминала даже вскользь, но лишнее местечко в щедрой на экшн истории всегда найдется.

Третий персонаж «новым» называться может лишь условно. Это Рейчел, неторопливая с ног до головы затянутая в латекс блондинка, в образ которой владельцы PlayStation 3 уже успели вжиться в первой Ninja Gaiden Sigma. Эта блестящая красавица известна медлительностью, сочетающейся с умением наносить сильнейшие удары косой или молотом, а также большой любовью к огнестрельному оружию.

Итого: Sigma 2 обещает четырех подконтрольных персонажей. Насколько оправдан столь внушительный прирост, судить возьмемся лишь после релиза, но уже сейчас многие отмечают, что слишком уж мало геймплейных различий между Рю и Аяне с одной стороны и Момидзи и Рейчел с другой. Попахивает армией клонов.

Тем не менее, все герои очень даже пригодятся в новом кооперативом онлайн-режиме. Не спешите радоваться: проходить сюжетную кампанию вдвоем или вчетвером нельзя, можно лишь, заручившись поддержкой друга, бросить вызов нечисти в особом Mission Mode (владельцы Xbox 360 в свое время приобретали его отдельно), который ставит перед игроками немудреные задачи, вроде «очистить территорию от пауков» или «как можно быстрее убить тридцать ниндзя». Перед началом такой миссии позволительно настроить уровень оружия, магии и сменить персонажам костюмы. А если у друга вдруг

Момидзи для дальних атак использует лук. Самый обычный.



NINJA GAIDEN НИКОГДА НЕ БЫЛА РАЗВЛЕЧЕНИЕМ ДЛЯ СЛАБАКОВ, И ОЧЕНЬ СКОРО ХАРДКОРНЫМ ИГРОКАМ НА PLAYSTATION 3, СКУЧАЮЩИМ ПО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СЛОЖНЫМ ИГРАМ, ПРЕПОДНЕСУТ ХОРОШИЙ ПОДАРОК.

отключили Интернет и он не в состоянии составить компанию, его место займет подконтрольный AI персонаж. Но даже о неодушевленном напарнике необходимо заботиться: прикрыть спину, помочь в трудную минуту разделаться с оравой монстров и не забыть «воскресить» падшего товарища в течение нескольких секунд после его «гибели».

Наверное, это очень пригодится в сражениях с новыми, особо злобными и большими врагами да боссами. В их компанию затесалась даже озверевшая Статуя Свободы (она и раньше была в игре, но открыто выступить против Рю Хаябусы все же не осмеливалась), а заодно и еще одна статуя, на сей раз – умиротворенного Будды. А для тех, кому всегда казалось, будто бы Ninja Gaiden свысока смотрит на своего покупателя и насмехается над неумехами, команда Йоске Хаяси обещает «адаптирующийся уровень сложности», включив который, вы вынудите искусственный интеллект противников подстроиться под ваш стиль игры. Звучит странновато, куда надежнее было бы объявить об обычном very easy.

А впрочем, Ninja Gaiden никогда не была развлечением для слабаков, горячим поклонникам этого сериала поблажки не нужны. И очень скоро хардкорным игрокам на PlayStation 3, скучающим по действительно сложным играм, преподнесут хороший подарок. Даже если не все обещания будут исполнены. **СИ**

Внизу: Если вы совсем не знакомы с Ninja Gaiden – вот вам лучшая иллюстрация: такое творится на экране во время игры.

Sigma 2 еще не вышла, а ее уже поругивают. А все потому, что Хаяси решил, что игра слишком жестокая, и это «не то, что им нужно». В оригинальной Ninja Gaiden журчали реки крови, устилали пол отсеченные конечности, когда Рю безжалостным ураганом проносился сквозь строй врагов. Отныне – никаких больше красных фонтанов, никаких изувеченных тел. Рубать конечности по-прежнему дозволено, но все «запчасти» теперь непостижимым образом испаряются, а вместо крови из ран сочится загадочный синий дымок. Легко предположить, что сделано это для привлечения широкой аудитории. Но в таком случае придется признать, что разработчики считают: большинство землян страдают гемофобией (страхом вида крови), ведь «взрослый» ценз «M» (18+) по-прежнему украшает коробки с игрой, несмотря на все ухищрения.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

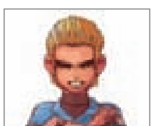
FROM SOFTWARE Одни знают и любят From Software за неувядающий цикл Armored Core, другим памятны Otogi и Echo Night, третьим же компания знакома по «первой JRPG нового поколения» – Enchanted Arms. Существует еще много интересных игр и целых сериалов, к которым приложили руку разработчики, но далеко не все из них получится назвать широко известными и популярными. Вот и Demon's Souls – игра пусть и интригующая, но рассчитанная на весьма ограниченный круг геймеров.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вверху: В иных играх, если большой противник придавит огромным щитом, то герою просто засчитают урон. Здесь подобное смертельно.

В Demon's Souls обещан мультиплеер, но каким он будет? Разве помощь друга не разрушит сложный баланс и не даст преимущество игроку, позволив отсиживаться за спинами более опытных воинов, пока те расправляются с боссами? Нет, в From Software все предусмотрели. Возможность позвать приятелей действительно предусмотрена – они появляются в игре как «синие фантомы» и могут пособить в трудную минуту. Если не делом, то словом. Скажем, оставить подсказку «там дикий зверь, обойди» или «сюда без меча не ходи». Все же подмога! Но вместе с готовыми явиться на выручку благодетелями к геймеру, согласившемуся играть онлайн, могут прийти и «темные фантомы», пользователи, которые помогать не хотят, зато уж очень им нравится пакостить. Они попытаются предательски заколоть героя, пока тот будет отбиваться от демона, поднять переполох в кишащем нежитью подземелье, наконец, просто обокрасть. При этом никогда точно не известно, сколько этих призраков в игре и где они сейчас.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Demon's Souls

Последнее время правила «видеоигры должны быть сложными» придерживались разве что в Team Ninja, другие же разработчики намеренно делали игры проще, таким образом, по всей видимости, рассчитывая привлечь внимание самой широкой аудитории. С Demon's Souls все не так.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Atlus (США)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
From Software
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
6 октября 2009 года
Онлайн:
www.demons-souls.com
Страна происхождения:
Япония

Сложные, «хардкорные» видеоигры часто путают с попросту плохо сбалансированными, как было в случае с ранними выпусками сериала Shin Megami Tensei. Но это заблуждение. Возьмем хоть Ninja Gaiden, авторы которой словно бросают геймеру вызов, а не подлаживаются под него. Вот вам, дескать, все блага: и графика превосходная, и заставки зрелищные, но чтобы продвинуться дальше по сюжету надо вникнуть в боевую систему, изучить, разложить по полочкам и в конечном счете играть не ради финальной сцены, но ради демонстрации своего мастерства. Доступная пока лишь в Японии, Китае и Корее action-RPG от From Software, несомненно, продукт похожей школы геймдизайна, и именно это отпугивало западных издателей. Но вот компания Atlus решила пойти на риск и выпустить Demon's Souls в США. Как и в случае с другими продуктами «не для всех», покупателям будет предложен комплект с путеводителем по миру игры, а оформившим предварительный заказ подарят еще и книжку с иллюстрациями и диск с саундтреком. «Бойтесь данайцев, дары приносящих»? Именно так! Сто пятьдесят страниц описания монстров в начальной части путешествия – то немногое, чем готов помочь издатель.

Люди, познакомившиеся с азиатской версией (она предусматривает возможность выбора английского языка), делятся впечатлениями и отмечают, что Demon's Souls – это игра, в которой главный герой, практически беззащитный перед населяющими фэнтезийный мир монстрами, должен искать способ не победить, но просто выжить. Холодные подземелья, высокие охраняемые страшными демонами башни, тюрьмы в замках, издалека пугающие одним лишь видом, вблизи – душераздирающими криками обреченных на вечные муки душ, а после – смертельной опасностью, исходящей от каждого встреченного на пути противника. Внушает ужас здесь буквально все. Сегодня уже не найти других игр, более-менее близко реализовавших такую концепцию. И ведь речь идет не только о мрачной стилистике, лишающей покоя и вызывающей страх, но и о том, что игрок в силах сделать, столкнувшись лицом к лицу с безобразным чудовищем, неважно, вооруженным ли топором или умеющим исторгать испепеляющий огонь. Всегда можно порубить его мечом? Оставьте этот трюк для сказочек в духе Fable 2.

Главный герой – единственный выживший в своем мире. Здесь не существует никаких условностей, поблажек и компромиссов. После создания персонажа игрок получает его таким, какой он с виду и есть – абсолютно ничего не умеющим. Собственно, от умений персонажа мало что зависит, вся сила сосредоточена в руках геймера. Он может доверить подопечному огромный щит и меч, но сумеет ли придумать подходящую тактику? Нужно ли ломиться в ближний бой, если первый же серьезный противник способен разрубить героя пополам? Быть может, имеет смысл отыскать острый кинжал и кожаные доспехи, передвигаться бесшумно, незаметно, остерегаясь каждого шороха, чтобы вовремя углядеть врага, подкрасться со спины и нанести смертельный удар – такой, чтобы уж наверняка? Или положиться на магию? Раздобыв волшебный амулет или еще какую



Справа: Расправиться с толпой монстров – еще полдела. Впереди будут ждать новые, да и оглядываться почаще не помешает: сильные противники обычно еще и самые хитрые, запросто могут подкрасться сзади.

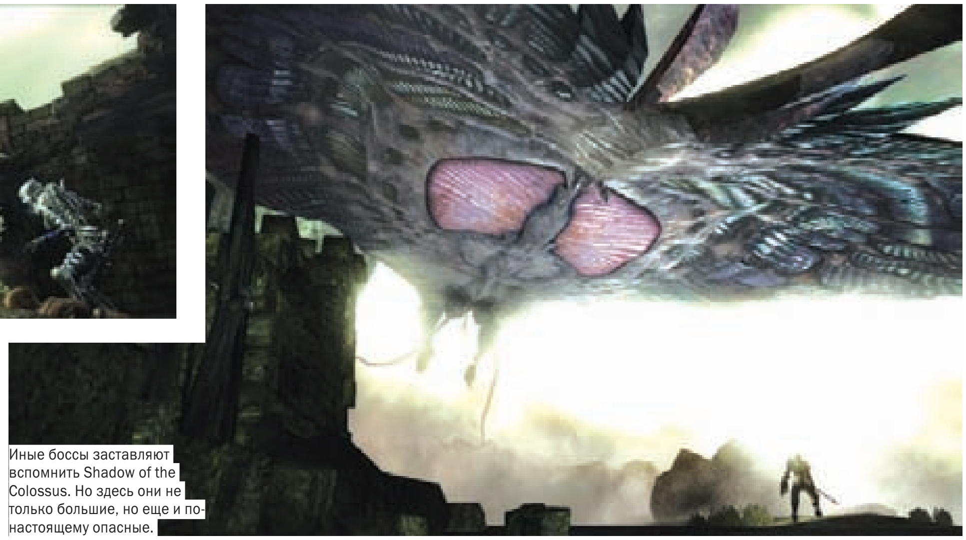
КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Мрачная и сложная action-RPG, в которой опасные чудовища подстерегают одинокого воина на каждом шагу, а кооперативное прохождение имеет свои последствия: вместе с друзьями присоединиться к игре могут и враги.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неоднозначной графики: вроде, все вполне на уровне, но некоторые тени просто ужасают; одиночный режим может показаться слишком сложным, а необходимость по десять раз проходить одни и те же локации – скучной обязаловкой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На огромное количество самых разных монстров (в том числе гигантских драконов), многообразие доступного оружия, открытый для исследования мир, незабываемые сражения с боссами.





Иные боссы заставляют вспомнить Shadow of the Colossus. Но здесь они не только большие, но еще и по-настоящему опасные.

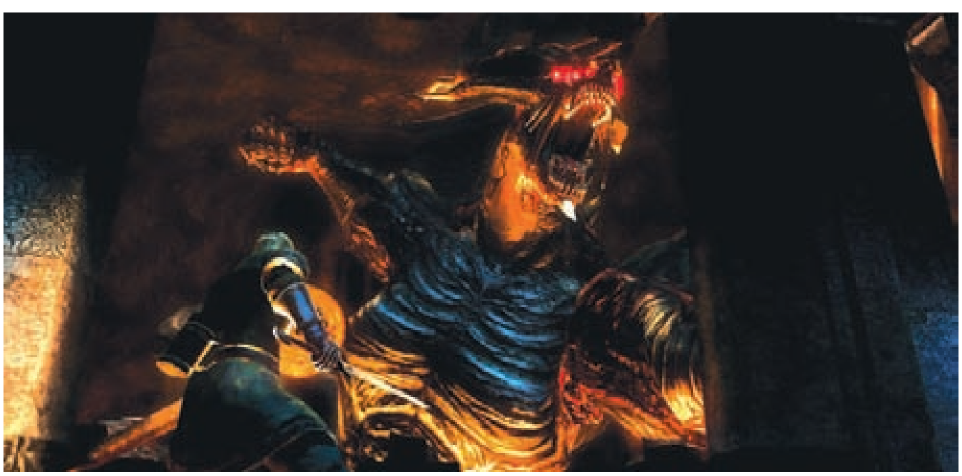
колдовскую утварь, герой действительно сможет творить чудеса. Но ни одно из них не убережет его от гибели наверняка.

Все как раз наоборот: расставаться с жизнью придется часто, и каждая смерть – это не прохождение уровня с чекпойнта, но возвращение к самому началу игры, к «пункту сбора душ». Чтобы вернуть потерянную силу, требуется вновь дойти до места гибели и бросить вызов демону, убить его. Не получится – распрощайтесь со всеми достижениями. Фактически, единственная единица обмена – души, которые игрок вкладывает в улучшение оружия, брони, увеличение линейки жизни и прочие «ролевые элементы», и все это можно разом потерять, просто не сумев справиться с сильным противником. И тогда потребуется зарабатывать души сызнова.

Но столь жесткие условия, наверняка, не отпугнут истинного ценителя жанра, а скорее станут дополнительным стимулом, чтобы исследовать здешний мир, вызовут желание узнать его поближе, понаблюдать за действиями монстров, освоить комбинации атак, найти бреши в обороне врагов. Оружия на все случаи жизни в игре попросту нет, универсальную стратегию придумать нельзя. Герой – и охотник, и жертва. В одних случаях куда целесообразнее изучить местность издалека, затем вооружится луком и расстрелять всю живность в округе, в других не обойтись без двуручного меча. В подземелье, по которому бродит нежить (внушающая страх отвратительными звуками, омерзительным внешним видом и, главное, до того правдоподобной анимацией, что кажется, будто это и не ролевая игра в населенном драконами и ожившими скелетами мире, но настоящий хоррор), лучше и вовсе прятаться по углам, стараясь не привлекать внимания. Таким образом, все специализации – маг, жрец, вор, мечник – в Demon's Souls не условность, призванная упростить геймплей и направить игрока по уже заранее продуманному маршруту, но инструмент в его руках. Несомненно, настолько открытой и в то же время интригующей ролевой системы мы еще не видели.

ПОДОБНЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ СКОРЕЕ ПОРАДУЕТ ГЕЙМЕРОВ СТАРОЙ ЗАКАЛКИ, ПРИВЫКШИХ К ТРУДНОСТЯМ, КОТОРЫХ НЕ УТОМЛЯЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ РАЗ ЗА РАЗОМ ПРЕОДОЛЕВАТЬ ОДНИ И ТЕ ЖЕ ЛОВУШКИ, ПОТОМУ ЧТО КАЖДЫЙ НОВЫЙ ШАГ ГРОЗИТ СТАТЬ ПОСЛЕДНИМ.

Внизу: Столкнувшись с таким чудищем, не сразу и сообразишь, как с ним сражаться. Кажется, близко лучше не подходить, но ведь и стрелы такого не возьмут...



Тяжело представить, что подобная игра понравится большинству владельцев PlayStation 3. Такой эксклюзив скорее порадует геймеров старой закалки, привыкших к трудностям, которых не утомляет необходимость раз за разом преодолевать одни и те же ловушки, потому что каждый новый шаг грозит стать последним. Правда, есть опасение, что в американской версии постараются чуть-чуть «улучшить» баланс, сделав игру «более доступной». Впрочем, на виду и достойный образец: сериал Monster Hunter (наверное, наиболее близкий к Demon's Souls по боевой системе) тоже отличается высокой сложностью, а ведь все его части выпущены в США и Европе без упрощений. Остается только надеяться, что игра выйдет в своем лучшем воплощении и притом в срок. А что касается «трудных моментов», расписывая которые мы не пожалели самых ярких красок, так ведь недаром говорится: «It's hard. But fair». Игра сложная. Но справедливая. **СИ**

Совет №2. Совершай пробежки!

Казалось бы, это не слишком хорошо укладывается в концепцию спортзала на диване... Но нет! Как ты будешь играть в Сети, если не заплатишь за Интернет? Да и разве рационально тратить деньги на курьера, если дешевле самостоятельно в магазине купить новый игровой гаджет? Все это отличные поводы совершить небольшую, но очень полезную для организма пробежку!

ЭТО ИНТЕРЕСНО



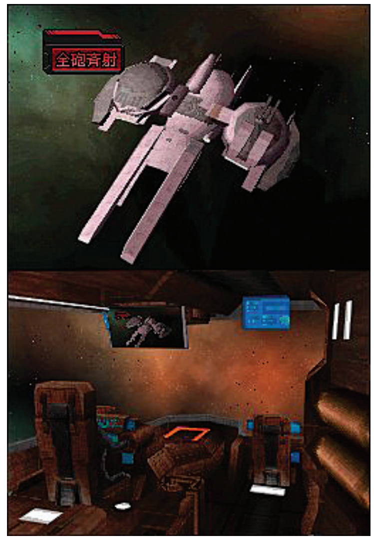
КОМПАНИЯ Platinum Games основана в 2006 году бывшими сотрудниками Clover Studios. Сразу после заключения соглашения с Sega были анонсированы первые проекты: MadWorld, Infinite Space, Bayonetta. В настоящий момент неизвестна судьба только одной игры, разработкой которой руководит Синдзи Миками. Platinum Games делится информацией с геймерами непосредственно через свой официальный сайт и блог (platinumgames.com). Кроме того, все свежие иллюстрации всегда можно найти в фотоальбоме на Flickr!, ссылка на который вывешена все на том же вебсайте.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Евгений Закиров







Справа: Рассмотреть корабль с разных сторон не дадут, хотя возможность слегка повернуть и приблизить камеру все же предусмотрена.

› Infinite Space

До недавнего времени Infinite Space всерьез не воспринимали. Третий по счету проект Platinum Games, казалось бы, никуда не годится: кому нужна мрачная JRPG про космос и подростков, когда есть MadWorld и вот-вот выйдет Bayonetta? Но первое впечатление оказалось обманчиво.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Platinum Games, Nude Maker
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
весна 2010 (Европа)
Онлайн:
www.platinumgames.com/games/infinite-space
Страна происхождения:
Япония

В действительности, Infinite Space не просто прекрасный образчик своего жанра – это пример того, как игра может быть непохожей на остальные и при этом нравиться всем. Она пришлась по душе и японской прессе, и геймерам. Для ее раскрутки двум крупнейшим анимационным студиям Gonzo и Production I.G. были заказаны короткометражные мультфильмы, по телевидению день и ночь крутили рекламу. В конце концов, она разошлась внушительным тиражом и стала одной из самых продаваемых игр на DS в июне этого года. Когда Infinite Space показывали на выставке Tokyo Game Show, американские и европейские журналисты признавались в своих репортажах: «Игра была полностью на японском, и мы решительно ничего не поняли из диалогов, но нас впечатлили бои на космических кораблях, и мы очень надеемся увидеть англоязычный релиз». Однако выход в США и Европе затягивается: с нынешнего лета его уже перенесли на весну следующего, и нельзя сказать наверняка, что новая дата полностью устраивает Platinum Games. Во всяком случае, никакой новой информации обнародовано не было – сегодня все внимание создателей сосредоточено на Bayonetta. А уже после ее выхода, надо полагать, примутся за Infinite Space.

Из-за такой расстановки приоритетов создается впечатление, что третий проект в ударной линейке Platinum Games не заслуживает особого внимания: Infinite Space видится невзрачной в сравнении с куда как эффектными форвардами студии, но вместе с тем, наверное, является и самой оригинальной, наиболее проработанной и, как становится ясно после знакомства с японской версией, ничуть не менее интригующей, чем остальные. Главным образом – за счет боевой системы, совершенно нетипичной для JRPG. Собственно, отнести Infinite Space к этому жанру возможно скорее по формальным признакам – мол, есть диалоги с портретами персонажей, есть аниме-заставки, надо прокачиваться и спасать вселенную, стало быть, перед нами японская ролевая игра. Но это суждение спорно, потому что вместо привычного для жанра определения «боевой системы» куда уместнее говорить о «симуляторе сражения на космических кораблях», с виду простом и динамичном, но на поверку оказывающемся глубоким, сложным и невероятно увлекательным.

В создании игры приняли участие такие известные люди, как Ацуси Инаба (продюсер), знакомый по играм Grasshopper Manufacture композитор Масафуми Такада, а также Хифуми Коно и Масафуми Нукита – в качестве дизайнеров и авторов сценария Infinite Space. Художественным оформлением занимались Дзюндзи Окубо и Саваки Такеясу. К несчастью, именно их работа отодвинута на второй план – увидеть портреты героев и рисованные фоны удается куда реже, чем) трехмерные боевые корабли противника и усыпанные звездами бескрайние просторы космоса.

Туда, где не ступала нога человека

Разработчики неохотно делятся с заокеанской прессой информацией о сюжете, намекая лишь, что за основу было взято произведение Артура Кларка «Конец детства», книга, в которой на самом деле нет ни одного космического сражения. А вместе с тем, именно они являются главным достоинством Infinite Space. В угоду ценителям научной фантастики было создано около полутора сотен различных моделей межгалактических кораблей, каждый из которых обладает индивидуальными чертами. Это касается и оружия, и устройства двигателя, и даже мостика. Впрочем, здесь не будет сложных вычислений, физической модели и псевдонаучных тонкостей, нет – все внимание окажется сосредоточенным на том, как добиться победы в предстоящем сражении, а для этого надо лишь выработать правильную тактику, освоить азы командования и набрать хороших специалистов.

Сражения происходят исключительно в космосе и полностью в 3D. Учитывая специфику дизайна кораблей, трехмерные модели выглядят более чем пристойно (в данном случае на острые углы и однообразные текстуры жаловаться грех), равно как и все пространство вокруг. Перемещение от одной планеты



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Фантастическая JRPG со сражениями на космических кораблях. Уже получила признание среди геймеров Японии и высокие оценки прессы, главным образом, благодаря нетипичной боевой системе.

ЧЕГО БОИМСЯ? Невзрачности рисованных фонов и портретов персонажей, высокой сложности и частых случайных сражений, того, что космос окажется ограничен несколькими точками на галактической карте.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красивую трехмерную графику, напряженные бои на космических кораблях, возможность их улучшать, в том числе и с точки зрения внешнего вида, интригующий сюжет и полноценный мультиплеер.

«Конец детства» за авторством футуролога Артура Кларка можно найти и на русском. Произведение переведено Норой Галь и вошло в сборник «Свидание с Рамой», выпущенный в нашей стране издательством «Эксмо» в 2007 году. Кроме того, имеется возможность ознакомиться и с другими романами Кларка, вышедшими в той же серии.

к другой осуществляется по навигационной карте, где уже заранее отмечены доступные для посещения локации. Требуется лишь выбрать стилусом нужную планету или станцию, и маршрут будет проложен автоматически, после чего сразу можно отправляться в путешествие. По мере приближения к цели корабль игрока будет неоднократно атакован, и в этом случае за капитаном остается выбор: либо пытаться бежать, либо вступить в бой и выйти победителем. И то, и другое рискованно, но быть готовым ко всему в Infinite Space нельзя. Один из обозревателей японского еженедельника Weekly Famitsu жаловался, что во время сражений требуется сосредоточить все свое внимание на происходящем и ни в коем случае не отвлекаться, оставляя корабль без присмотра, – такое здесь не прощается. Бои протекают в реальном времени, и изначально два противника находятся друг от друга на достаточно большом расстоянии и не могут сразу же обменяться залпами. Кроме того, для начала атаки необходимо зарядить орудия – делается это автоматически, надо лишь подождать. Заняв позицию, с которой можно вести огонь по неприятелю (отображается зеленой линией на схеме), нужно выбрать, во-первых, какой из вражеских кораблей атаковать, во-вторых, какое орудие при этом использовать. Самое мощное – огромная пушка в передней части судна: бьет всегда точно и наносит огромный урон, но долго заряжается и потому обычно не годится для схваток со слабым, но многочисленным флотом, который проще и эффективнее «прореживать» обычными снарядами. В этом случае необходимо подобраться поближе и до того, как противник возьмет инициативу в свои руки, начать обстрел. Поверженное судно разваливается на несколько частей и взрывается, ничего после себя не оставляя.



Простую научно-фантастическую историю разработчики украсили философскими рассуждениями о роли и месте человечества во вселенной.



Дизайн кораблей самый разнообразный, пускай по скриншотам этого и не скажешь.

INFINITE SPACE НЕ ПРОСТО ПРЕКРАСНЫЙ ОБРАЗЧИК СВОЕГО ЖАНРА – ЭТО ПРИМЕР ТОГО, КАК ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ НЕПОХОЖЕЙ НА ОСТАЛЬНЫЕ И ПРИ ЭТОМ НРАВИТЬСЯ ВСЕМ.



Самая мощная пушка, как правило, расположена во фронтовой части корабля.



Бесконечное неизведанное

На поздних этапах игры появится возможность создать свой собственный флот, модифицировать каждую боевую единицу, а также брать космические корабли противников на абордаж. Разумеется, это не все перспективы, которые откроются перед игроком. Да и не на одних только сражениях держится геймплей Infinite Space: история, остававшаяся неизвестной во время демонстрации игры на прошлогодней TGS, сегодня обрастает все более и более интересными подробностями. И пускай разработчики предпочитают многое утаивать, уже сейчас ясно, что владельцам Nintendo DS пропустить третью игру Platinum Games никак нельзя. Когда еще на этой платформе появится космический симулятор под маской JRPG с философскими рассуждениями на тему того, какова роль человечества во вселенной? **СИ**

В Infinite Space предусмотрен мультиплеер, созданный, однако, лишь для одной цели – дать игрокам возможность проверить свои силы и потренироваться в управлении космическим кораблем, вступив в единоборство с живым противником. Одновременно сражаться могут лишь двое, при этом каждому понадобится собственный картридж.

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



AIRTIGHT GAMES Над Dark Void работает студия, пока не выпустившая ни единой игры; между тем основана она была достаточно давно – еще в 2004 году. Создали ее бывшие члены FASA Studio – они раньше работали на Microsoft и собрали, среди прочего, авиабоевик Crimson Skies: High Road to Revenge для Xbox. А до тех пор FASA трудилась над сериалами MechWarrior и MechCommander.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Мы устали шутить про серо-коричневую гамму в каждом втором шутере. Скажем просто: Dark Void блюдет традицию.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

› Dark Void

От игры с названием Dark Void хорошего подсознательно не ждешь. Dark что-там? Какой такой Void? Слуховая память не реагирует, в визуальном отделе тоже ничего не задерживается: как раз этого почему-то ожидаешь от «нового шутера на Unreal Engine 3».

Примерно так люди и отворачиваются от Dark Void загодя. Мало кто готов проявить усидчивость, разобраться и понять – эврика! – что игра-то совсем необычная. На E3 мы не только изучили масштабное демо, но и пообщались с разработчиками, а потому можем с уверенностью заявить: Dark Void лучше, чем кажется.

Хотя такого просветления достигли далеко не все журналисты – многие игру на выставке и вовсе не заметили. Не мудрено: новинку издает Capcom, у которой не первый год и без того шикарная линейка. В этот раз ее стенд притягивал взгляды при помощи, например, Lost Planet 2 и Resident Evil: Darkside Chronicles. И хотя мы с удовольствием попрыгали по гигантским космическим жукам, Dark Void тоже нашлось, чем привлечь наше внимание.

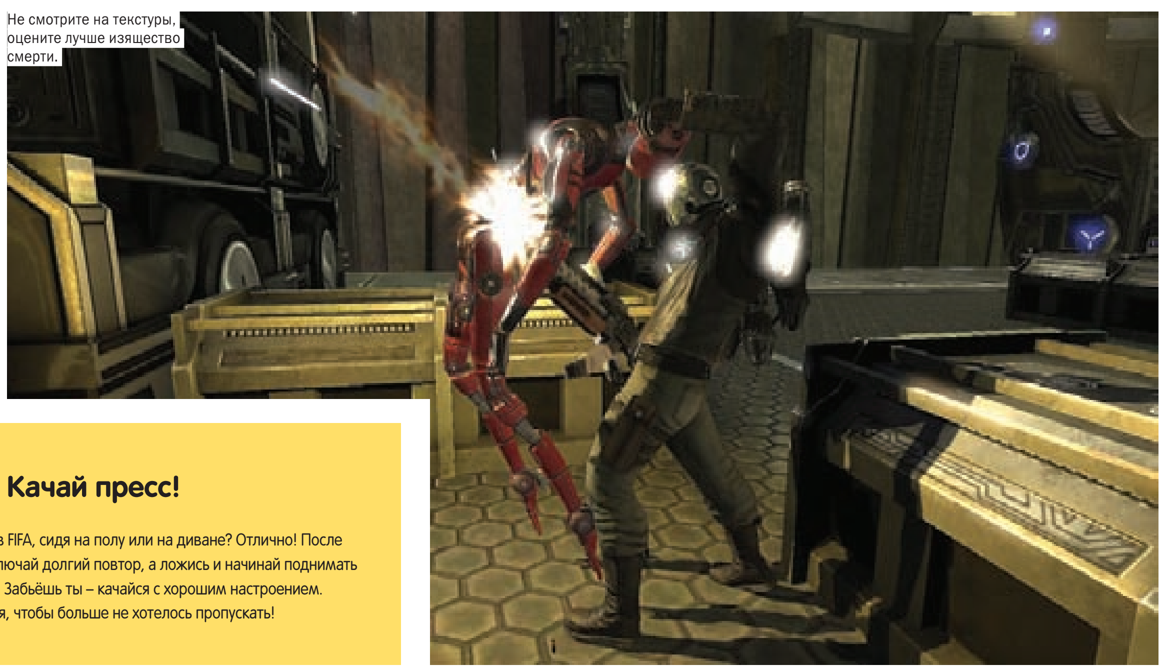
Дело в том, что в этой игре приходится не только бегать от одного укрытия к другому, но еще и летать под небом – на спине у главного героя закреплен реактивный ранец. Это в корне меняет геймплей: вы можете в любой момент воспарить над врагами – причем даже в закрытых помещениях. Лишь бы места для маневра хватило, остальное неважно. Если считаете себя настоящим асом, попытайтесь из конца в конец пролететь какую-нибудь вражескую базу. Остановки придется делать, разве что, перед лифтами. А враги – они все равно не догонят. Жаль, провернуть такой трюк отнюдь не просто: в узких коридорах носиться сломя голову попросту опасно. Если герой на большой скорости ударится о стену, он хоть и не погибнет, но пострадает изрядно.

Хорошо, что для сложных участков у реактивного ранца есть второй режим работы – в нем вы тихохонько парите над землей: безопасно, медленно. А врубишь ускорение – и герой сможет на равных состязаться с местными НЛО, но и за каждую ошибку придется платить куда дороже. И не забывайте про оружие – на ранце запросто крепятся разнообразные пулеметы, урон от которых возрастает на больших скоростях. И только когда приземлишься – вытаскиваешь из-за пазухи автомат и делаешь вид, будто играешь в «обычный» шутер.

В Dark Void полно хитроумных гаджетов, но события игры разворачиваются отнюдь не в будущем. Главный герой (его, кстати, зовут Уилл) пролетал как-то на своем самолете над Бермудским треугольником. Там он и исчез, а очнулся уже в другом мире, которым правят некие высшие существа, «Смотрители». И они, конечно, уже вовсю планируют вторжение

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Airtight Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
22 сентября 2009 (США)
Онлайн:
www.darkvoidgame.com
Страна происхождения:
США



Не смотрите на текстуры, оцените лучше изящество смерти.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Наполовину симулятор полета, наполовину последователь Gears of War с гигантскими боссами из Lost Planet. Dark Void кажется шаблонной, но реактивный ранец за спиной героя открывает массу интересных возможностей.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что Николу Теслу плохо озвучат, что будет много «коридорных» уровней, где не получится полетать, что дизайн уровней и персонажей окажется скучноват, что без мультиплеера игра быстро надоест.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На замечательные бои в небе и хорошее управление реактивным ранцем, на обилие гигантских и с выдумкой поданных боссов, на интересный сюжет и приличную боевую систему.

на родину пилота. На незнакомой земле наш герой встречает и других людей, вместе с которыми пытается дать «пришельцам» бой. В общем, враги в Dark Void лишь напоминают роботов, на самом деле они – живые существа в массивных экзоскелетах.

Что до приспособлений Уилла – их придумал Никола Тесла, его личный механик. Хотите поставить на ранец новую пушку – зовите Теслу! Но вы и без помощи ученого не пропадете – Уилл за здорово живешь уводит у врагов их же технику. Да хоть те же летающие тарелки. Подберитесь к аппарату достаточно близко, и сможете его захватить – при помощи надоедливой мини-игры. Управляется трофейный транспорт почти так же, как реактивный ранец, так что в кнопках не запутаетесь. Тарелки отличаются хорошей броней и высокой маневренностью, в битвах с гигантскими боссами, думается, им цены не будет.

Сами мы, впрочем, пока видели лишь одного крупного злодея – этакого краба размером с двухэтажный дом (и ведь он, по словам разработчиков, был едва ли не крошечным). То сражение живо напомнило о Lost Planet: чтобы повалить механического колосса на землю, пришлось целиться по «специальным» уязвимым точкам гиганта.

Авторы стараются отойти от «коридорных» традиций жанра, делают целые уровни под открытым небом – такие, где можно и посидеть за ящиками, и полетать. И даже полазать по скалам – на вертикальных поверхностях герой использует горизонтальные укрытия. Иначе говоря, на отвесных стенах прятаться от вражеских пуль нужно не «за», а «под» и «над» платформой-укрытием, откуда и вести ответный огонь. А если противник засел на той же площадке, под которой повисли и вы, его можно запросто сбросить вниз. У таких перестрелок одна сложность: нужно ясно представлять, где именно находится верх, а где остался низ. Если вы бросите гранату и она внезапно не ляжет на другую платформу, а упадет



Сцены угона, как в Mercenaries 2 или Prototype, сопровождаются короткими интерактивными роликами.

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ МОЖНО ВОСПАРИТЬ НАД ВРАГАМИ – ПРИЧЕМ ДАЖЕ В ЗАКРЫТЫХ ПОМЕЩЕНИЯХ. ЛИШЬ БЫ МЕСТА ДЛЯ МАНЕВРА ХВАТИЛО, ОСТАЛЬНОЕ НЕВАЖНО.

обратно к вам (так вот, где был низ!), случится конфуз.

Перестрелки на земле, как мы выяснили, не особо примечательны – система укрытий давно привычна, гранаты и удар прикладом прилагаются. Разве что разномастные враги скрасят рутинные перестрелки: пришельцы забираются в броню разных форм и расцветок, а некоторые даже носят такие же ранцы, как и у вас. Поэтому запомните твердо: отличает Dark Void именно возможность в любой момент подняться ввысь. И это не просто прикрученное в последний момент украшение, которое понадобится от силы пару раз за игру. Полеты здесь столь же естественны и приятны, как и в «специальных» играх, вроде традиционных самолетных боевиков.

Внизу: Если повезет, на таком ускорении можно пролететь через весь этот ангар.



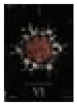
Управление в небе, к тому же, приходится обстоятельно осваивать: сложные маневры с ходу выписывать не выйдет. А ведь еще предстоит улучшать со временем сам ранец – на уровнях попадаются специальные бонусы, на которые выполняется апгрейд.

Откроем наконец секрет. Нет ничего странного в том, что летательные секции оставили у нас хорошее впечатление, ведь игру создает команда Airtight Studios, многие сотрудники которой работали над небезызвестной Crimson Skies. Поверьте на слово, это хорошая рекомендация. И если разработчики как следует поработают над дизайном, да наземные эпизоды подтянут, игра может получиться всем на загляденье.

А впрочем, есть и еще одна неприятная странность: мультиплеера в Dark Void не будет. «Может быть, он потом появится потом, в виде DLC?» – спрашиваем мы у разработчиков. «Не исключено», – отвечают они нам и многозначительно улыбаются. **СИ**

Настоящий Никола Тесла реактивных ранцев не собирал, но и без того был человеком выдающимся. Родился в Австро-Венгрии в 1856-м году, прожил почти век и проработал большую часть жизни в США и Франции. За это время он сделал так много всего полезного, что ныне его изображение попало даже на банкноты. Тесла занимался изучением электричества и магнетизма, внес свою лепту в открытие переменного тока, участвовал в изобретении радио... Несмотря на все это, умер он бедным и непризнанным, да еще и при загадочных обстоятельствах.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВЕСЕЛЫХ ПРАЗДНИЧКОВ! Хоть игровая версия «Пилы» связана больше с первыми двумя фильмами, чем с поздними картинами, ее выход приурочен к премьере шестой части, которая должна завершить «вторую трилогию» о детективе Хоффмане в грядущий Хэллоуин. Режиссерское кресло на этот раз досталось дебютанту Кевину Гротергу, приложившему руку ко всем пяти предыдущим выпускам в качестве режиссера монтажа, а саундтреком вновь займется Чарли Клоузер (бывший клавишник Nine Inch Nails). Кстати, на этом сериал не закончится: сценаристы уже трудятся над двумя продолжениями.



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

PC
PS3
XBOX 360

Справа: Со слов Билли Дена, исполнителя роли Пилы, эта ловушка – самая популярная среди фанатов. Ее, кстати, вполне реально сконструировать самому, но, на всякий случай, лучше даже не пытайтесь.

Внизу: Пока все показанные ловушки были позаимствованы из двух первых фильмов. Логично – время не обгонишь. Но мы надеемся, ими одними дело не ограничится.





› Saw: The Videogame

Сделать игровую адаптацию известного кинофильма несложно: сюжет среднестатистического блокбастера предполагает линейное продвижение персонажа к заветной цели сквозь строй врагов, что отлично укладывается в концепцию видеоигр. Но как же быть с «Пилой»?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Zombie Studios
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
9 октября 2009 года
Онлайн:
www.whoisjigsaw.com
Страна происхождения:
США

Вы ведь смотрели «Пилу», верно? Может быть, даже все пять частей. Не исключено, что все они вам понравились. В таком случае, как несложно догадаться, неплохой психологический триллер (хоть и быстро скатившийся до безыдейной мясорубки) с трудом поддается «игровоплощению»: тут и врагов как таковых нет, и действие всего лишь «комнатного» масштаба, и даже центрального персонажа выделить непросто. Но все эти трудности разработчики из Zombie Studios отважно объявили преодолимыми и рьяно принялись за дело.

Как же управиться с перечисленными проблемами? А вот как. Роль главного героя досталась – внимание – детективу Дэвиду Теппу, помешанному на поимке Пилы (Jigsaw). Знатоки сериала подумали было, что игра – приквел или реинсценировка оригинального фильма, потому что детектив (его роль исполнил Дэнни Гловер) был подстрелен помощником Конструктора Смерти в финале первой части. Но нет – Saw: The Videogame начинается уже после этого, а Тепп, оказывается, повезло, он выжил после смертельного ранения. Феномен, известный как «Закон о неизбежном сиквеле» или «Продюсерский закон».

Как бы то ни было, мы получим на поруки именно этого персонажа. И не в самое удачное для него время: детектив приходит в себя: он валяется на грязном полу с медвежьим капканом на голове и неизвестно где находится. Включается телевизор, на экране – кукла Билли объявляет о начале игры: «Жить или умереть. Выбор за тобой». Часы тикают, таймер на ловушке отсчитывает секунды, отделяющие Дэвида от смерти. Чтобы спастись, нужно следовать простым инструкциям: вращать левый стик, «нащупывая» переключатель сначала на левой стороне ловушки, потом на правой, и в нужный момент нажать одну из кнопок геймпада, а после – трясти рукоятку вверх-вниз, чтобы скинуть наконец капкан. Когда стальные челюсти сомкнутся, необходимо задуматься о пути на волю – ну, или хотя бы как выбраться из этого вонючего туалета. Разработчики твердят, что никаких явных решений смертельных загадок можно не ждать, додумываться до всего придется самому. Но, конечно, бросить игрока на произвол судьбы им не позволит совесть, поэтому по уровням предусмотрительно разбросаны подсказки. Точнее, весь уровень – это и есть подсказка, и нужную информацию можно отыскать в самых неожиданных местах.

Дверь в ванную комнату заперта на кодовый замок? Узнать комбинацию можно, если закрыть двери кабинок и посмотреть в зеркало – в отражении и увидите заветный

Zombie Studios не забыла и о мини-играх, которые, верно, должны помочь расслабиться и забыть на минутку о том, что за соседней стенкой, возможно, прячется кровожадный маньяк. Например, чтобы включить подачу электричества в ближайших комнатах, нужно решить простенькую головоломку, соединив источник питания с механизмом активизации. Другая забава – уклонение от ловушек на растяжке, с нацеленным прямо в голову дробовиком. Также придется постоянно засовывать руку в унитаз или чей-то холодный желудок, полный шприцев и ножей, чтобы достать нужный ключ. И управиться с поиском необходимо прежде, чем заполнится шкала «боли», а иначе прощай львиная доля линейки здоровья. Наконец, взлом замков. Тут не заставляют вращать аналоговые рукоятки, но проверяют реакцию – готовьтесь вовремя нажимать на нужную кнопку.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

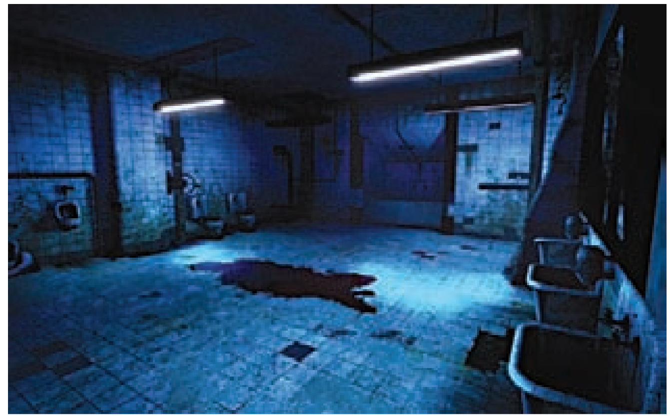
ЧТО ЗНАЕМ? Амбициозный ужастик по мотивам известного хоррор-сериала. Выглядит лучше, чем можно было подумать, но громкие обещания пока не слишком уверенно подкрепляются демопоказами. Берегут сюрпризы до релиза?

ЧЕГО БОИМСЯ? Ловушек! Что они окажутся неизобретательными, а их обезвреживание – слишком легким. Опасаемся, что студия Zombie не сумеет поддерживать напряжение в ходе игры. Боимся плохой графики и топорной анимации.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Разработчики поставили перед собой задачу более сложную, чем кажется на первый взгляд: соединить в одной игре саспенс, моральный выбор и нелинейность совсем не просто. От всей души надеемся, что им это удастся.



Самого Конструктора Смерти в игре не будет. Билли за него.



Вверху: Памятное место из первого фильма. Может, там расскажут, что случилось с доктором Лоуренсом Гордоном?

ВЕСЬ УРОВЕНЬ – ПОДСКАЗКА, И НУЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ В САМЫХ НЕОЖИДАННЫХ МЕСТАХ.

шифр. То есть, если «взглянуть на мир под другим углом», обнаружишь многое: например, надпись на доске видно только с определенного места в комнате, а тень от лампы вдруг примет форму пистолета, когда додумаешься «правильно» на нее посмотреть. Любая из этих подсказок может натолкнуть на решение загадки. Наблюдательность выручит всегда. Дверь заперта на ключ, который находится в желудке одного из четырех тел, но только одно среди них – настоящий труп, остальные – живые люди. И вам лучше бы узнать об этом прежде, чем стены сотрясет пронзительный вопль жертвы, в живот которой ваша рука забралась уже по локоть.

Но вот код введен, Тепп выходит за дверь и понимает, что находится в заброшенном сумасшедшем доме, плохо освещенном, но вполне пригодном для тщательного обследования. А впрочем, старая лечебница вовсе не пуста: сегодня она полным-полна участниками «игры» Пилы, рассеянными по всему зданию. Вот и преодолена вторая трудность игровоплощения. Кто и за что заточен в бывшем доме скорби? Разработчики уверяют, что все обитатели лечебницы как-то связаны с Теппом, и связь эта далеко не всегда дружеская. В погоне за Конструктором Смерти детектив загубил жизнь не только свою, но и напарника, и многих других. Весьма вероятно, что «не друзья» детектива – его враги, когда-то арестованные Дэвидом преступники. Вот вам и противники! Они жаждут мести, и они напуганы – опасное сочетание эмоций. К счастью для нас, Тепп способен постоять за себя: хоть кулаком, хоть железным прутом сумеет приложить. Увы, боевая система (во всяком случае, в демоверсии) выглядит донельзя схематичной, да еще и с топорной анимацией и чересчур коротким временем схваток – буквально в один удар. Думается, некоторые NPC пойдут в расход на пути от загадки к загадке, а другие, прикованные к ловушкам, пригодятся для сюжета. Один из таких персонажей – Аманда Янг. В оригинальном фильме она единственная выжила в смертельной игре Пилы, достав из желудка умерщвленного сокамерника ключ от капкана. Позже, во второй части, Аманда станет помощницей маньяка, и в игре, возможно, покажут, как это все-таки случилось. Нынче же Теппу необходимо разыскать девушку, чтобы получить ответы на интересующие его вопросы.

Получается, уже три препятствия на пути успешной виртуализации преодолены? Да, но есть еще одно, самое главное. Напряжение – давящий страх, постоянное ожидание мучительной смерти – на нем, щекочущем нервишки зрителей, вот уже несколько лет держится сериал «Пила». Как возможно подобное передать в игре? Для персонажей фильма (и сопереживающих им по эту сторону экрана) пройтись по битому стеклу или засунуть руку в ванну с использованными шприцами – настоящее испытание духа, преодоление страха, сомнительное решение перед лицом смертельной опасности. В виртуальности вы рискуете просто потерять часть условного «здоровья» и всегда сможете попытаться пройти сцену заново. Впрочем, вспомним многочисленные игры-ужастики и дадим разработчикам шанс. Пока же пусть рассказывают о моральном выборе. Дескать, что вам ближе: помочь решить головоломку (в контексте нашего разговора само слово «головоломка» обретает зловещий смысл) или дать человеку умереть? Звучит не слишком оригинально. К тому же, все игровые эпизоды, на которые ссылаются создатели (и которые можно было оценить на выставках), предполагают лишь один «верный» путь. Второй, соответственно, становится «неверным». И о каком же тогда «моральном выборе» может идти речь?

До выхода игры остается всего ничего, и хорошо бы геймдизайнеры из Zombie все-таки нашли, чем нас удивить. Совсем скоро узнаем, стоило ли продлевать несчастному детективу жизнь. **СИ**

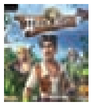
Внизу: Послушников Пилы можно узнать по красному наряду и свиной голове, а еще их обуревает острое желание убить вас любой ценой.



Кадр, заставляющий усомниться в том, что место действия ограничено стенами лечебницы. Что это, воспоминание? Декорация? Фрагмент видеозаписи?

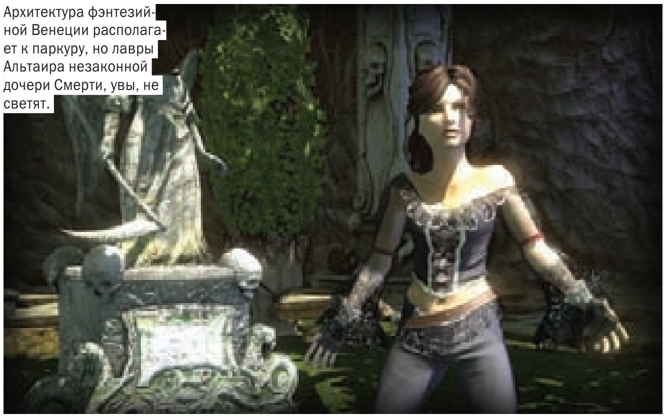


ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПРИВЫЧКА – ВТОРАЯ НАТУРА Образованная в 2001 году студия Deck13 до последнего времени ничего выдающегося не сотворила, удовлетворившись ролью простых ремесленников от игровой индустрии. Начав с серенького тактического шутера Stealth Combat, вскоре немцы переключились на адвенчуры и наштамповали несколько качественных клонов Monkey Island. Отказываться от жанра, принесшего им успех, Deck13 не собираются, несмотря на заигрывания с RPG – параллельно с Venetica в разработке находится очередная приключенческая игра.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Архитектура фэнтезийной Венеции располагает к паркуру, но лавры Альтаира незаконной дочери Смерти, увы, не светят.





ТЕКСТ

Дмитрий Злотницкий

› Venetica

Мы привыкли представлять себе Смерть в образе мерзкой старухи или скелета в темном балахоне и с огромной косой. Жуть, да и только. Но что если в последние мгновения человеку будет являться не воплощение ужаса, а миловидная юная леди?

Главной героиней игры Venetica станет девушка по имени Скарлетт и по профессии смерть. Естественно, по объявлению на такую работу не устраиваются, вот и Скарлетт получит местечко исключительно из-за родственных связей, да кадровых проблем, которые возникли в организации, отвечающей за бренность человеческого бытия.

Эта организация – древний орден, именуемый Корпусом, – занимается подбором кандидатов на роль Смерти. Очевидно, работенка у Мрачного Жнеца вредная и нервная, так что сотрудников приходится регулярно менять – примерно раз в поколение. Но, оказывается, даже в таком серьезном учреждении, как Корпус, отдел кадров порой может дать маху и доверить работу неподходящему человеку. Таким человеком оказался некромант Виктор, который, как любой приличный темный маг, жаждал власти и бессмертия.

Конечно, советники по делам смерти спохватились и сняли безумца с ответственной должности, но было уже поздно – Виктор успел поднатореть в запретном чародействе и без колебаний расправился со своим сменщиком, после чего продолжил уверенной поступью двигаться к мировому господству. К счастью, предшественник Виктора умел сеять не только смерть, но и жизнь – на Земле у него осталась дочка, не подозревающая о своем происхождении. И только она может остановить коварного некроманта – конечно, лишь после того, как разовьет унаследованные от отца магические и боевые таланты.

Естественно, новости свалятся на голову юной Скарлетт вместе с кучей проблем. Неприятности начнутся с нападения банды убийц. Сама девушка атаку переживет, а вот ее возлюбленному Бенедикту повезет меньше. Так что теперь наследнице Смерти придется, спасая мир от Виктора, заодно искать способ вернуть суженого к жизни.

Действие Venetica разворачивается в шестнадцатом веке в Венеции. Италия той эпохи и безо всякой мистики была полна политических интриг, предательств, войн, трагедий и подвигов. Лучшую основу для увлекательного приключения в стиле плаща и шпаги сложно и представить. Впрочем, пока неясно, будет ли сценарий Venetica перекликаться с реальной историей, или от нее в игре останутся лишь знакомые по школьным учебникам названия.

По крайней мере, те кто бывал в Светлейшей, вряд ли с ходу признают один из красивейших городов Италии. Нам, конечно, позволят посетить такие знаменитые места, как Дворец дожей, площадь Сан-Марко или Арсенал, но с легкой руки немецких дизайнеров Венеция превратилась в огромный фантасмагорический мегаполис, неуловимо напоминающий «Город дверей» из Planescape: Torment. Вопрос, будет ли мир Venetica столь же богат полутонами и интересен для исследования, пока остается открытым.

Но одной Венецией дело не ограничится. Не стоит забывать, что Скарлетт отнюдь не простая смертная, поэтому ей доступна не только физическая реальность, но и мир Сумрака – да, почти как у Лукьяненко в «Дозорах». Когда героиня переходит на иной план бытия, где обитают души умерших, краски блекнут, а нам открываются новые возможности. Например, в Сумраке героиня сможет общаться с привидениями, в том числе и с духом Бенедикта, скрываться от взора смертных или призывать на помощь потусторонние существа, а в некоторые здания проникнуть можно будет лишь через эту параллельную реальность. Угодить туда Скарлетт может и не по собственному желанию – если падет в бою: как несложно догадаться, над ней

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
dtp entertainment
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Deck13
Количество игроков:
1
Дата выхода:
3 сентября 2009 года (PC, Германия)
Онлайн:
www.venetica-game.com
Страна происхождения:
Германия



В Venetica не будет ни одного пустого и бесполезного дома – мы сможем попасть в любой из них. Порой для этого достаточно просто выломать дверь с помощью подручных инструментов или украсть ключ у хозяина, а иногда единственный путь в закрытое помещение лежит через мир Сумрака.

Смерть – это смешно?

Сценаристы Deck13 отнюдь не первые, кому пришла в голову идея, что Смерть может быть положительным героем, да и детьми обзавестись способен. С легкой руки создателя «Плоского мира» Терри Пратчетта господин Смерть – именно так, мужского рода – превратился в популярнейшего персонажа. В романах знаменитого английского юмориста Мрачный Жнец выглядит привычно: жуткий скелет в черном балахоне, с косой наперевес и без чувства юмора, однако искренний интерес к людям искупает эти недостатки.

Смерть постоянно появляется в книгах Пратчетта и стал главным героем собственного цикла, насчитывающего пять романов. На их страницах английский писатель рассказал, как тот воспитывал ученика, был отправлен на пенсию и чуть не погиб, уступил место внучке и подменял убитого Санту...

Если вы по какой-то невероятной причине до сих пор не слышали о романах Пратчетта, которые по праву считаются классикой юмористического фэнтези, выход Venetica станет замечательным поводом исправить эту оплошность – чтобы при случае поймать немцев на плагиате.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Нас ждет самобытная история о борьбе за пост Смерти, сдобренная изрядной порцией средневековой романтики. Потенциал у игры огромный, дело за малым – воплотить идеи в жизнь.

ЧЕГО БОИМСЯ? Как бы Venetica не повторила судьбу прошлогодней Rise of the Argonauts – та тоже поначалу радовала необычным миром и яркой историей, но в конечном итоге оказалась весьма посредственным творением.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Если немцы подарят нам атмосферное приключение, полное загадок, опасностей и сюрпризов, мы простим им технические недоработки.

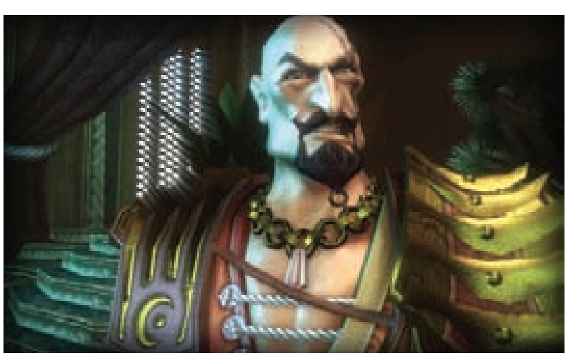


С некоторыми противниками в игре придется сражаться дважды. После того как вы одолеете их в мире живых, они будут поджидать вас в Сумраке, чтобы попытаться взять реванш, причем в загробном мире они могут драться совсем не так, как при жизни.



Многим монстрам мы сможем нанести massive damage лишь с помощью определенных видов оружия или магии.





смерть не властна, и воскресать для девушки в порядке вещей. Впрочем, абсолютного бессмертия главной героине никто не гарантирует, и по ходу игры нам встретятся противники, поражение в схватке с которыми неминуемо приведет к досрочному окончанию истории.

Мы так долго и подробно рассказываем об оригинальном мире и ярком сюжете не только потому, что они выделяют Venetica на фоне остальных фэнтезийных RPG – дело еще и в том, что прочие аспекты игры вселяют в нас куда меньше оптимизма.

В первую очередь удручает мультяшная графика и гротескные черты персонажей. Подобное было уместно в юмористических адвенчурах, на разработке которых до последнего времени специализировалась студия Deck13. Однако в серьезной ролевой игре с драматическим сюжетом – а именно так позиционируется Venetica – главный злодей, похожий на побывавшего у стилиста Карабаса Барабаса, выглядит форменным издевательством. Вспоминая творческую биографию немцев, начинаешь опасаться, как бы они и вовсе не превратили Venetica в пародию *(и добро бы в хорошую. – Ред.)*.

Когда же речь заходит о геймплее, то из уст разработчиков звучат по большей части шаблонные фразы о влиянии поступков игрока на развитие сюжета и окружающий мир, десятках разнообразных заданий, возможности примкнуть к одной из нескольких гильдий, запоминающихся диалогах, захватывающих сражениях… Становится очевидно, что весь творческий запал немцев ушел на сценарий, а в остальном они предпочитают следовать заветам более опытных товарищей.

Ролевая система Venetica поражает исключительно суровым минимализмом. Заработав потом и кровью очередной уровень, мы получим очки, которые сможем распределить между всего лишь двумя древами умений – физических и ментальных. Правда, самих способностей и навыков – и боевых, и колдовских, и социальных – обещают достаточно, чтобы каждый смог адаптировать Скарлетт под собственный стиль игры.

Бои будут идти в реальном времени, с видом от третьего лица и обильным использованием комбо и магических приемов. Сражаться с противниками предстоит как в мире живых, так и в Сумраке – возможно, это как-то разнообразит экшн. Но судьба Venetica все-таки зависит от того, сработают ли должным образом оригинальные сценарные задумки Deck13, ведь сомневаться, что немцы сумеют аккуратно скопировать чужие геймплейные наработки, не приходится – они на этом собаку съели. **СИ**

РАБОТЕНКА У МРАЧНОГО ЖНЕЦА ВРЕДНАЯ И НЕРВНАЯ, ТАК ЧТО СОТРУДНИКОВ ПРИХОДИТСЯ РЕГУЛЯРНО МЕНЯТЬ – ПРИМЕРНО РАЗ В ПОКОЛЕНИЕ.



Прохождение займет двадцать-тридцать часов, на протяжении которых нам обещают встречи с двумя сотнями NPC.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ОТ 3DMARK К 3D-ИГРЕ Futuremark Games Studio – подразделение компании Futuremark, больше всего известной своими бенчмарками. Кто не слышал о серии 3DMark, помогающей протестировать стабильность и производительность видеокарты (а с недавних пор еще и процессора в работе с AI и физическим движком)? Но, видимо, Futuremark в какой-то момент надоело «жить рядом с играми», и она решила атаковать индустрию напрямую. Наверное, примером послужил опыт Stardock, пошедшей аналогичным путем и добившейся успеха.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Futuremark Games Studio
Количество игроков:
до 32
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.shatteredhorizon.com
Страна происхождения:
Финляндия



Вверху: Вокруг нас безвоздушное пространство, так что любое попадание в скафандр может стать смертельным.



Внизу: Если затаиться в каком-нибудь укромном уголке, «здоровье» скафандра потихоньку восстановится. Все, как в большинстве современных шутеров.

Shattered Horizon

ЧТО ЗНАЕМ? Жадность – плохое чувство. Этот постулат был взят за основу сюжета в новом мультиплеерном (да-да, никакого сингла) шутере Shattered Horizon. По сценарию, лет через тридцать люди начнут разработку полезных ископаемых на Луне, но из-за износа оборудования ухитрятся взорвать наш естественный спутник. Обломки окружат Землю, а выжившие шахтеры и космонавты окажутся отрезанными от родной планеты. Не найдя лучшего выхода, они начинают войну за ресурсы. Основная особенность игры – бои идут в невесомости, в новом поясе обломков-астероидов, с использованием скафандров, оснащенных реактивными двигателями. Эти костюмы могут создавать искусственную гравитацию, позволяя «приземлиться» хоть на «пол», хоть на «потолок». Потому, прогуливаясь по чудом уцелевшему после взрыва помещению, внимательно смотрите по сторонам и наверх, а то свалится на голову враг, и пикнуть не успеете. Что касается арсенала – оригинальных стволов не ждем, обещаны лишь обычные образцы современного вооружения (вроде автоматов или гранатометов), доработанные для космических условий. Интересно, будет ли компенсироваться весьма актуальная в невесомости отдача?
Пока Shattered Horizon не выглядит конкурентом, скажем, той же серии Battlefield – одних инновационных боев для победы мало – но надежда на успех в сердцах разработчиков пока теплится.

ЧЕГО БОИМСЯ? Быстрого «отмирания» игры из-за отсутствия сингла; малого выбора оружия и того, что «старые» версии Windows и DirectX 9 поддерживаться не будут.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На новые ощущения в боях, не ограниченных двумя измерениями; на оригинальные локации «с видом на Землю».

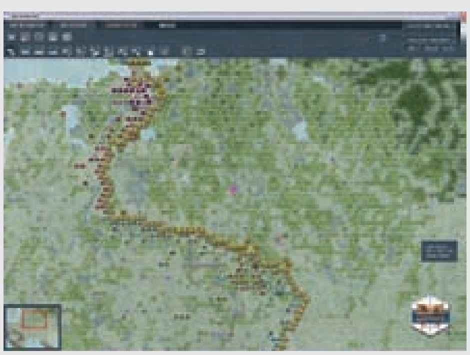
ЭТО ИНТЕРЕСНО



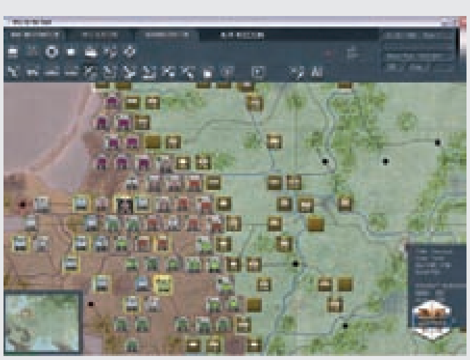
СКАЖЕМ ГЛОБАЛИЗАЦИИ «НЕТ»! Студия 2by3 Games не в первый раз берется за тему Второй мировой – если помните, именно ей принадлежат Gary Grigsby's World at War и дополнение к последней A World Divided. Но прежние эксперименты вышли не самыми удачными – на фоне великолепной серии Hearts of Iron попытка создать еще одну глобальную стратегию по тем временам выглядела как-то неубедительно. И вот теперь компания возвращается к жанру, на котором ее сотрудники собаку съели (и добро бы одну) – пошаговым варгеймам.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.turn-based
Зарубежный издатель:
Matrix Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
2by3 Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.matrixgames.com/products/372/details
Страна происхождения:
США



Вверху: Выгнутую линию фронта можно попытаться прорвать, собрав ударный кулак. Только смотрите – не попадите потом в котел, а то придется снабжать своих солдат по воздуху.



Внизу: Транспортные корабли будут, а вот атомной бомбы не планируется. И правильно – не было ее на советско-германском фронте.

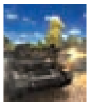
Gary Grigsby's War in the East: The German-Soviet War 1941-1945

ЧТО ЗНАЕМ? Не прельстившись масштабами истории о высадке в Нормандии, американская фирма 2by3 взялась за Восточный фронт Второй мировой. Действие War in the East развернется на 6.5 млн квадратных километров – от центра Германии до Урала, от Финляндии до Болгарии. В бой пойдут полки, дивизии и корпуса; пехота, танки, артиллерия и авиация. А так как перед нами варгейм, то без учета таких «мелочей», как особенности рельефа, необходимость снабжения своих войск и даже перешивки железнодорожного полотна (под европейский или, наоборот, советский стандарт) не обойдется. Конечно же, и немцам, и красноармейцам достанутся уникальные юниты (к примеру, части SS и гвардейские подразделения соответственно). Будут и зачатки экономики – ресурсы и заводы, производящие технику и боеприпасы. А вот с дипломатией не сложилось, но для варгейма это обычное дело, да и сторон всего две (думаем, вы уже догадались каких). War in the East явно станет «игрой не для всех», а только для тех, кто готов дни и ночи напролет проводить, передвигая фишечки с символами подразделений по гексагональной карте. Но именно по таким проектам сейчас и скучает часть стратегов…

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишней затянутости кампании (200 ходов, каждый может занимать до часа); чрезмерного увлечения разработчиков деталями в ущерб созданию целостной картины; отсутствия мультиплеера.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Получить настоящий, чистокровный варгейм, где думать надо над каждым ходом, а одна ошибка легко становится роковой.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БЕЛАРУСЬ ПРОТИВ КОРЕИ В будущем году у Blitz1941 появится серьезный конкурент – World of Tanks от минской студии Wargaming.net. Правда, отличий между двумя играми полным-полно. В World of Tanks и более солидный выбор техники, и графика посовременнее, и тактическая составляющая уже сейчас выглядит более серьезной. Тем не менее, Blitz1941 имеет хорошие шансы на победу – выйдет-то она раньше, и не факт, что «прокачанные танкисты» потом покинут корейскую игру ради белорусской…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.MMO.historic
Зарубежный издатель:
TwoWar.com
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
MowelSoft
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.twowar.com
Страна происхождения:
Республика Корея

Вверху: Захват города принесет вашей стороне определенные бонусы, например, улучшит снабжение боеприпасами.

Внизу: Как и в большинстве других MMOG, игроки могут объединяться в кланы. В таком случае лидер группировки имеет право отдавать приказы, кому идти в лобовую атаку, а кому прикрывать тылы или отстреливать супостатов издали.





Blitz1941

ЧТО ЗНАЕМ? Что будет, если собрать на одном сервере три тысячи человек, распределить между СССР и Германией, выдать всем по танку времен Второй мировой и отправить драться в Европу? Правильно, получится Blitz1941, онлайн-экшн, где бронированные машины сражаются за контроль над восемнадцатью локациями, в центре каждой из которых расположен город (историчность при этом соблюдается весьма условно – бои идут не только в Берлине или Киеве, но даже в Стокгольме, к которому танки воюющих сторон и близко не подходили). Над всем этим витает дух дальневосточной мультяшности (циферки повреждений и крупные надписи «KILL» почему-то заставляют вспомнить Ragnarok Online), но напряженные бои, рост в уровнях и прокачка аватаров должны несколько скрасить налет несерьезности. Равно как и наличие около 60 моделей техники, имеющих реальные прототипы (пусть даже некоторые из них, например немецкий «Маус», так и не повоевали). Критически анализировать визуальную стилистику просто некогда – здесь все время что-то происходит, надо в кого-то стрелять (попадете или нет, зависит еще и от владения мышью) или куда-то ехать. Если заинтересовались, спешите записаться на бета-тест, стартующий в конце лета. Пока от желающих отбоя нет (больше 1200 человек за три недели), и мест может не хватить.

ЧЕГО БОИМСЯ? Чересчур лубочной Европы, а также недоступности некоторых моделей и компонентов к ним без вложения реальных денег.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На богатый выбор танков и запчастей; на возможность постоянно участвовать в боях с живыми противниками и разнообразие путей, ведущих к победе.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Сергей Цилюрик

Порой кажется, что Activision намеренно добивается статуса новой «империи зла». Взять хотя бы политику «мы не будем делать такие игры, к которым каждый год нельзя выпускать по прибыльному сиквелу», которую компания приняла после объединения с Vivendi. Но и это еще не все. Мало того что Activision делает только «дойных коров», она еще и продает их по завышенной цене. Недавно было объявлено, что в Великобритании Modern Warfare 2 будет стоить на 10% дороже остальных новинок (и это при том, что переход на нынешнее поколение консолей был ознаменован ростом цен на игры процентов так на 20). А когда главу компании, Роберта Котика, спросили, насколько комфортно он себя чувствует, устанавливая такую стоимость, он ответил: «Если бы решения принимал только я, я бы поднял цены еще выше».

Главные люди индустрии

Что сейчас делает…



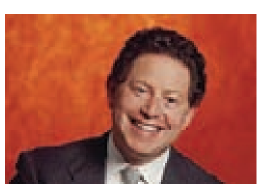
Сатору Ивата
президент Nintendo
Верит, что геймеры купят не меньше 10 млн копий New Super Mario Bros. Wii.



Ёити Вада
президент Square Enix
Успокаивает фэнов Final Fantasy: дату релиза FF XIII вот-вот объявят.



Хидеки Камия
создатель Devil May Cry
Пишет в блоге про «Байонетту» и поездку к гигантскому «Гандаму» на Одайбе.



Роберт Котик
президент Activision Blizzard
Поднял переполох, заявив, что было бы здорово, если б игры стоили дороже.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Авторская колонка

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV

Хит-парад Великобритании

1	Wii Sports Resort	Nintendo
2	Wii Fit	Nintendo
3	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts
4	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts
5	Fight Night Round 4	Electronic Arts
6	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision Blizzard
7	The Sims 3	Electronic Arts
8	UFC 2009: Undisputed	THQ
9	EA Sports Active	Electronic Arts
10	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft

Хит-парад Японии

1	Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito	Square Enix	DS
2	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
3	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
4	Penguin no Mondai X: Tenkuu no 7 Senshi	Konami	DS
5	Okaeri! Chibi-Robo! Happy Richie Oosouji	Nintendo	DS
6	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
7	Pro Yakyuu Spirits 6	Konami	PS3
8	Pro Yakyuu Spirits 6	Konami	PS2
9	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
10	Boku no Natsuyasumi 4	Sony	PSP

NINTENDO ПРЕДСКАЗЫВАЕТ, ЧТО ЗА ПЕРИОД С АПРЕЛЯ 2009 ГОДА ПО МАРТ 2010-ГО ПОКУПАТЕЛИ ПО ВСЕМУ МИРУ РАСХВАТАЮТ 30 МЛН ОБНОВЛЕННОЙ ВЕРСИИ DS – DSI.

События прошлых лет

Год назад
Take-Two аносирует GTA IV для PC, Ю Судзуки покидает Sega.

Пять лет назад
Microsoft отменяет выставку X04, а Prince of Persia 2 переименовывают в Prince of Persia: Warrior Within.

Семь лет назад
В «СИ» пишут про хентай, заявлен консольный Doom III (для первой Xbox), а в Америке обещают запустить Xbox Live.





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Русские национальные игры

Недавно в Интернете написали: настоящие дорогие игры ААА-класса русским разработчикам никто не доверит, а дешевые в наше время не окупаются. Караул.

Вариант «работа над каким-то одним маленьким кусочком ААА-игры в сотрудничестве с западными студиями» почему-то отечественным умельцам не нравится. Не очень по душе и вариант сверхдешевых игр (а-ля «Сталин против марсиан» и «Красный космос»). Стандартные шутеры и стратегии для PC на 6.5 баллов, конечно, отечественная индустрия штамповать может, но в наши дни они востребованы все меньше и меньше. Условно говоря, если бюджет такой игры меньше определенной планки – она никогда не окупится. Сделаешь за 300 тыс. долларов – продашь на 200 тыс. Наваяешь за 500 – получишь в ответ 350. И только если потратить миллионы, появится шанс вернуть все деньги и еще кое-что заработать сверху. Так как опыта у геймдизайнеров и продюсеров мало, да и программисты – разгильдяи, то вероятность подобного развития событий в России пока не так высока. Скорее уж останешься ни с чем. А свободных денег, которыми можно рискнуть (чтобы накопить опыт), уже ни у кого нет. Впрочем, если разговаривать только о прибыльности бизнеса, быстро выяснится, что выпуск крутых игр – лишь один из способов заработать, и не самый эффективный. Да и самим геймерам от российской индустрии нужно только одно: чтобы кто-нибудь вовремя привозил игры из Европы, клал на диск опциональный русский перевод и продавал все это подешевле. В качестве чисто отечественных проектов (берем шире – в самом факте их существования!) заинтересованы разве что их разработчики (у которых душа болит), да еще патриотически настроенные потребители (прикольно, когда работой наших восхищаются иностранцы). Больше оно никому не нужно.

Но что делать, если на хорошую игру никто не даст денег? Знаете, в мире существуют не только блокбастеры от Capcom и Electronic Arts с бюджетом в десятки миллионов долларов. В Японии, например, есть издательство Irem со штаб-квартирой в Хакусане (то бишь, не в Токио и даже не в Осаке, а эдаком местном Воронеже). Оно совсем маленькое-маленькое, но на Tokyo Game Show исправно выставляется рядом с большими. На днях я увидел в Интернете трейлер их игры R-Type Tactics 2 для PSP. Посмотрел – и прямо загорелся купить. Даже и не помню, где еще в свежих релизах (кроме Sins of the Solar Empire) тема космических битв бы так красиво раскрывалась. При этом продажи первой R-Type Tactics в США – 1800 штук, в Японии – около 6500 штук. И ничего, делают сиквел. Примерно так же устроен бизнес издательства Nippon Ichi, только продажи одного проекта – уже под 100 тыс. копий. В отдельных случаях (Disgaea 3) удается наколотить и 250 тыс., но это уже предел. Лояльная аудитория по всему миру – 100-150 тыс., в их числе есть и читатели «Страны Игр» (и редакторы, разумеется). Еще отличный пример – Natsume, американский издатель Harvest Moon и других «деревенских RPG» от Marvelous. Каждый год прихожу на E3 к ним на стенд, фотографируюсь с плюшевой коровой – сердце радуется. Гиганты индустрии то зарабатывают сотни миллионов долларов, то теряют их, а у Natsume все спокойно. Рисованные человечки рыбу ловят, влюбляются, коров пасут. Идиллия.

Как эти карлики умудряются существовать? В России тираж PC-игры в 10 тыс. копий может окупить разве что производство «Красного космоса» и зарплату секретарши генерального директора. Но стандартная среднемировая цена игр в $50-$60 за диск или картридж магическим образом порождает выручку в полмиллиона долларов, из которой уж половина точно достается издателю с разработчиком. Тираж в 100 тыс. копий – уже пять миллионов. Этого более чем достаточно для производства новых Disgaea, R-Type и других необычных нишевых игр для самых хардкорных геймеров. Разработчикам хватает на еду, их руководству – на офис в центре города, автомобиль представительского класса и виллу на Окинаве. В студию приезжают в гости западные журналисты, берут интервью и внимают речам дизайнеров о загадочном осакском юморе. Творцам не нужно уходить в подполье, делать независимые игры по ночам тайком от жены и страдать по поводу засилья попсы и казуальщины. Есть спрос – есть предложение. И все счастливы. У нас в этом плане все плохо и неправильно – десять из десяти геймеров предпочитает играть на PC







бесплатно или за копейки, и желательно в дорогие западные AAA-хиты. Даже на сотне тысяч таких фанатов далеко не уедешь. Консольные игры стоят дорого, но и покупают их куда хуже. Нишевая игра может в лучшем случае рассчитывать на тираж в пятьсот экземпляров. Грустно.

И все же надежда есть. И R-Type, и в особенности Disgaea, имеют поклонников и в США с Европой. Именно последние во многом финансируют разработку сиквелов или новых проектов любимых студий. По-моему, никто не мешает из нескольких отечественных игровых циклов создать эдакий миф о загадочной русской душе и культовых играх из бывшего СНГ. Чтобы западные хардкорные геймеры качали трейлеры с наших сайтов и переводили субтитрами, выкладывали сканы журналов и обсуждали их в тысячах комментариев в блогах. А потом покупали эти игры. Косплеили персонажей на фестивалях. Писали петиции к местным издателям в духе «издавайте, гады, а то мы ваш офис подожжем!» Стали безусловно лояльной аудиторией – такой же, как у Nippon Ichi. И позволяли российским разработчикам творить (раз уж наши геймеры не готовы поддержать своих рублем). Что-то подобное, кстати, получилось с «Ониблэйд» (в Японии тираж – 40 тыс., в США – 40 тыс., плюс обсуждения в блогах, фанарт и косплей). Но лучше, конечно, чтобы это была не «Ониблэйд» и не стратегии о Второй мировой. И не квесты о Петьке (хотя это уже шаг в правильном направлении). Что-то новое, узнаваемо русское, не имеющее прямых аналогов, дешевое в производстве, уместное на портативных платформах, легко тиражируемое (в смысле, чтобы можно было быстро интересные сиквелы/спинофы выпускать). Русские Disgaea, Atelier Iris, R-Type, Knights in the Nightmare.

Совершенно необязательно обращаться сразу к матрешкам, медведям и балалайкам (хотя успех китчевой Red Alert – тоже важный сигнал). Понятное дело, что японцы создавали свой неповторимый образ десятилетиями, и тамошние видеоигры – лишь одна из сторон их массовой культуры, успешно экспортируемой на Запад. Из нашего же искусства за границей ценится разве что балет, который тут никак не пригодится. Зато, например, у России есть богатая история. Всему миру понятно: в том, что касается Второй мировой, нашим геймдизайнерам можно доверять. Эта тема исчерпана, а вот страх перед советской военной машиной – нет. Наверняка можно найти еще миллион идей для игр – освоение космоса, народные сказки, русская мафия. Самое главное – не замахиваться на слишком многое, зато выполнять все обещания на 100%. Нет денег на CG-ролики – да и черт с ними! Обойтись комиксными облачками в диалогах – нормально. Не получается создать хороший 3D-движок? Тьфу на него – пусть будет лучше хорошее 2D с красивыми спрайтами. Нам не нужны «наши ответы Warcraft и Half-Life». Не стоит за них даже браться – с маленьким бюджетом все равно получится очередной глючащий неиграбельный уродец. Зато, например, я бы многое отдал за русскую Advance Wars. Хардкорную пошаговую военную стратегию для Nintendo DS с Миг-29, тяжелым атомным ракетным крейсером «Петр Великий» и бравыми русскими офицерами в форме от Юдашкина. Или PSP-версию «Трех маленьких белых мышек». Тактическую RPG об Илье Муромце. Elite Beat Agents с группой «Тату» на обложке. Нужна всего лишь одна идея, которая выстрелит, зацепит хардкорную аудиторию на Западе. И тогда у нас появится своя Natsume, каждый год привозящая на E3 плюшевого медведя. И это будет прекрасно.







СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Рецепт правильной консольной TRPG

В прошлом номере я изложил свои мысли насчет того, какой стоит делать правильную консольную action-RPG. В этот раз остановлюсь на другом ответвлении ролевых игр – на TRPG. Причем речь опять пойдет не компьютерных, а о консольных тактических ролевках.

Разница между западными и восточными TRPG достаточно очевидна. На PC преобладают серьезные военные игры, где преимущественно используется огнестрельное оружие – и поэтому нивелируется роль квадратиков, на которые разбивается поле боя, а вместо характеристик персонажей главную роль обычно играет выбор экипировки. Консольные тактики, напротив, более склонны к фэнтезийному сеттингу – и, соответственно, к всевозможным заклинаниям и оружию ближнего боя. А, значит, расстояние между юнитами в сражениях имеет критическое значение.

И именно поэтому я, обычно выступающий за эволюцию жанра и всевозможные нововведения, в случае с TRPG предпочитаю старое доброе «сетчатое» поле боя. Как именно оно будет делиться – на квадраты, шести- или восьмиугольники – непринципиально. Важно четкое разбиение на клетки, по которым можно определять и радиусы передвижения юнитов, и дальность их атак. И, что самое главное, у каждой клетки могут быть свои свойства – и на их применении может основываться добрая половина боевой системы, как великолепно продемонстрировали La Pucelle Tactics и Disgaea. Большинство TRPG не придают должного значения окружающей среде – несмотря на то, что именно ее интерактивность, по большей части, и отличает их от классических ролевок – а зря.

Можно поспорить, заявив, что клетки вовсе не нужны – но главные аргументы в пользу этого утверждения, Phantom Brave и Makai Kingdom, так и не стали трендсеттерами. Передвижение по радиусам и радиальные же направления атак не сделали эти игры глубже, но лишь затруднили реализацию некоторых фичей – например, оказываемой близлежащими юнитами поддержки (как в той же Disgaea или, например, Jeanne d'Arc).

Что еще может сделать JRPG лучше? Отказ от пораундовой системы боя. При всех прелестях «Дисгайи» сражения в ней проходят по простому принципу: или команда выносит всех ближайших врагов за один ход, или враги в свою очередь закатывают ее в асфальт. «Честнее» всех адаптированная ATB-система из FF Tactics, когда каждый юнит получает право действия по заполнению соответствующей шкалы, и более быстрые бойцы ходят чаще.

Так же, как и в случае с любой другой RPG, игроку стоит дать возможность повышать характеристики юнитов самостоятельно. Произвольное распределение бонусов при повышении уровня (как в Fire Emblem, где иногда ни один показатель не растет ни на единичку) – несомненное зло.

Если во время битвы прибывают вражеские подкрепления – никогда, ни в коем случае им не должно быть дозволено ходить сразу же после появления. Это рушит все планы, основанные на конкретной расстановке сил, и не позволяет своевременно среагировать на новые условия. Отнять у игрока контроль над происходящим – худшее, что только можно сделать в тактической игре.

Возможность отключения анимации атак очень поможет повысить динамику боев – да и мало кому будет интересно смотреть одно и то же десятки раз. В конце концов, никто же не ожидает от TRPG зрелищности (чем бессовестно пользуются игры от Nippon Ichi) – напротив, важны тактические маневры, которым продолжительные эффекты заклинаний только мешают.

Disgaea познакомила нас с генератором уровней – и эта находка замечательна. Когда каждый раз ждет новое испытание, возвращаться к игре хочется снова и снова. Впрочем, у прокачки должна быть цель – и желательно, чтобы ей было не победа над одним крутым боссом, а прохождение длинного ряда испытаний, по сложности превосходящих основные сюжетные миссии. И еще лучше, если большую часть этих испытаний можно будет брать не уровнем, а умениями.

Как следствие: по-настоящему глубокой TRPG жизненно нужно обилие классов и возможностей персонажей. Оно даст и вариативность геймплею, и мотивацию для повторных прохождений. При этом важно, чтобы игровая механика была максимально прозрачна и не вызывала никаких вопросов – при этом не скатываясь в примитивизм. Если на исход боя влияет множество факторов, это отлично – но лишь в том случае, если игрока предварительно уведомили об их эффектах. В этом плане отличилась Final Fantasy Tactics – и ее, увы, до сих пор никто не превзошел.

Еще, конечно, есть исключения, к которым большая часть советов может быть неприменима: это и Fire Emblem: Radiant Dawn – лучшая TRPG из тех, что совсем не позволяют прокачиваться и заставляют игрока бережно относиться и к оружию (которое ломается) и к героям (которые гибнут раз и навсегда), и Valkyria Chronicles, отвергнувшая все каноны консольных TRPG, встав на полпути между ними и их компьютерными собратьями. Но исключений таких очень мало.


12
www.pegi.info
PENTAMA
SQUARE ENIX.
DISSIDIA
FINAL FANTASY.
© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. DISSIDIA is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
SONY
PSP
PlayStation®Portable

На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

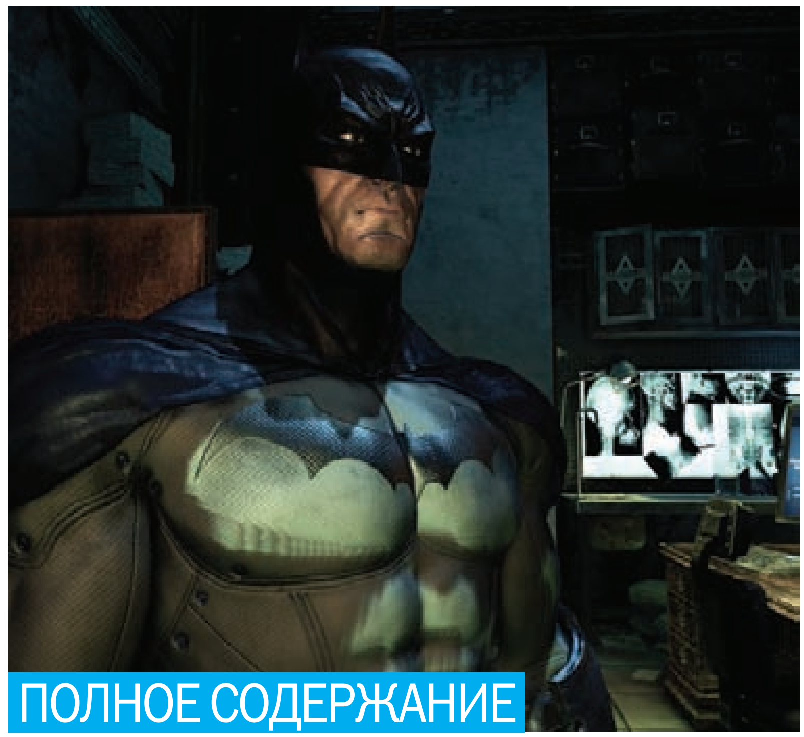
В этот раз, работая над темой номера, мы чуть не упустили подзаголовок новой Majesty (см. чуть ниже). Между тем это довольно важный знак – во-первых, преемственности (предыдущая Majesty называлась ровно так же, только без двойки); во-вторых, зная Ino-Co (а это, напомню, авторы «Кодекса войны» и многочисленных к нему дополнений), можно предположить, что после точки в будущем появятся и всякие другие слова. «Зимний» аддон просто напрашивается, тем паче что и у оригинала было Northern Expansion.

«Страна Игр» рекомендует

Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC) strategy.real-time.management	9.5
Dragon Quest: Hand of Heavenly Bride (DS) sports.traditional.boxing	9.5
Batman: Arkham Asylum (PC, Xbox 360, PS3) action-adventure	9.0
Spore: Galactic Adventures (PC) role-playing.action-RPG/other.construction	9.0
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3) shooter.first-person.historic	9.0
Anno 1404 (PC) strategy.city_building.historic	9.0
Monster Hunter Freedom Unite (PSP) action-adventure.fantasy	9.0
Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360) role-playing.console-style	8.5
Overlord II (PC, PS3, Xbox 360) action-adventure.freeplay	8.5
Tales of Vesperia (Xbox 360) role-playing.console-style	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.





ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Мини-обзоры

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

Order of War
(PC, 18 сентября 2009 года)
Стратегия от белорусской компании Wargaming.net и Square Enix, посвященная эндшпилю Второй мировой – совместному наступлению союзных войск на Германию летом 44-го.

Cloudy With a Chance of Meatballs
(PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP, 11 сентября 2009 года)
Игра по мотивам мультфильма, который, в свою очередь, основывается на детской книжке Джуди и Рона Барреттов. В главной роли – юный изобретатель Флинт Локвуд, спасающий мир от съедобных осадков.

Katamari Forever
(PS3, 18 сентября 2009 года)
Набор старых и новых уровней Katamari-сериала для PS3. В отличие от Beautiful Katamari, онлайнового мультиплеера тут не будет – придется ограничиться оффлайновым.

Halo 3: ODST
(Xbox 360, 22 сентября 2009 года)
Новая часть знаменитой космической саги расскажет о том, что предшествовало появлению Мастера Чифа в Новой Момбасе. Герои здесь – отряд ODST, десантирующийся к цели прямо с орбиты.

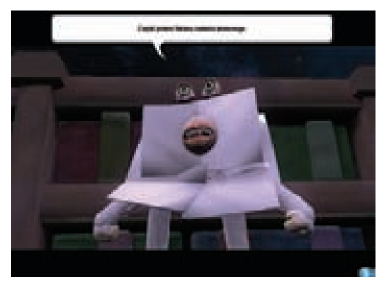
На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

ЕВРОПЕЙЦЫ И АМЕРИКАНЦЫ ПРИОБЩАТСЯ К ПРИКЛЮЧЕНИЯМ ВЕДЬМЫ БАЙОНЕТТЫ В ЯНВАРЕ 2010 ГОДА, А ЯПОНЦЫ – УЖЕ В ЭТОМ ОКТЯБРЕ.

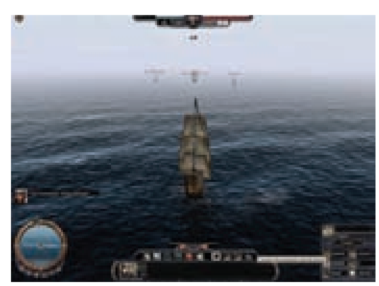
Новые темы



Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim
Царь должен сидеть (на троне)! А вкалывают пусть герои.
Читайте на странице 64



Spore: Galactic Adventures
Коммунистический геймдев в рамках отдельно взятой игры.
Читайте на странице 72



East India Company
Как завалить горожан чаем?
Читайте на странице 84

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
2 Beasts and Bumpkins
3 Warhammer: Dawn of War

9.5

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ — СТРАНА ИГР
ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

MAJESTY 2
THE FANTASY KINGDOM SIM



ТЕКСТ
Алексей Арбатский

А стрелок: «Да это что за награда!
Мне бы выкатить портвейна бадью!
А принцессы мне и даром не надо…
Чуду-юду я и так победю!»
(В. Высоцкий)

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Воссоздана великолепная юмористическая атмосфера первой части и все интересные особенности непрямого управления государством. К этому добавлены партии героев и сохранение полюбившихся персонажей для следующих миссий.

НЕДОСТАТКИ К сожалению, из игры убрали уникальную генерацию карты для каждой миссии. Да и сюжет стал гораздо более линейным.

РЕЗЮМЕ Возвращение древнего хита – всегда сложное дело. Важно ничего не испортить, не отпугнуть древних мастодонтов новой оболочкой, а юных геймеров – чудовищным дедушкиным геймплеем. На сей раз задача решена с блеском! Мы получили не просто давно любимую Majesty с отличной графикой, но игру, удачно дополненную интересными новшествами, углубляющими и разнообразящими происходящее по ту сторону монитора.



Вверху: Красавец-дракон – один из многочисленных боссов. Как и все остальные, он требует особого подхода.

Гильдия разбойников

Это самая дешевая гильдия. И может быть, наиболее полезная в начале миссии. Разбойницы, симпатичные длинноногие девушки с кинжалами, не любят ввязываться в опасные бои с превосходящими силами врага. И если сражение не похоже на быстрое сдирание шкуры или отъем кошелька у клиента – предпочитают делать ноги. Эти их качества очень полезны, пока королевство слабое, героев негусто и каждая потеря больно бьет по кошельку.

При апгрейде гильдия дает разбойницам возможность дважды улучшить умение владеть кинжалом – бить под дых и оглушать противника, ухудшая его атаку.

Кроме того, любой герой, знающий толк в нечестной игре, может зайти в гильдию и отравить свое оружие – весьма неплохой бонус, и, как мы помним, доход короне.

Наконец, в гильдии разбойниц изучают заклинание для короля – быстрый сбор налогов. Денег при этом дают меньше, зато волшебство очень выручает, когда в разгар игры не хватает пары сотен монет.

Когда-то игровая общественность испытала сильнейший шок: появилась стратегия с непрямым управлением – Majesty. Здесь нельзя было ухватить за шкирку первого попавшегося крестьянина и отправить его рубить дрова. Здесь нельзя было приказать толпе послушных человечков дружно двинуть на врага. Как истый монарх, геймер издавал указы, а подданные их выполняли или выразительно крутили пальцем у виска – «Сам вали дракона за такие деньги!». Игра, помнится, имела бурный успех. Прошли годы, на сцене – «Возвращение государя»!

Возьмем классический фэнтези-мир, где отважные герои путешествуют по новым землям, открывают неизведанные края, борются с ужасными монстрами и прикарманивают волшебные сундуки с сокровищами, рискуют жизнью ради друга и нового Меча Потрясающей Храбрости… и перевернем все с ног на голову. В этот раз мы не мерзнем у костра в осеннем лесу, кутаясь в драный плащ и мучаясь от сырости и безнадежной любви к эльфийской принцессе Курогриль. Мы зябнем возле уютного камина в дворцовой зале, подтыкая поудобнее под объемистое седалище горностаевую мантию и крича на весь дворец: «Ла Шене! Распорядись насчет горячего вина со специями. И прикажи поставить трактир на южном тракте, а то герои простужены так, что от их кашля дворец вот-вот развалится!»

Да, теперь все наоборот. Игра как бы RPG – растут уровни, появляются новые умения, прикупается снаряжение получше… Только происходит это все не с нами. Забота монарха – несчастное королевство, которое надо холить и лелеять, да горькие пьяницы и бездельники герои, необходимые для его спокойствия, чтобы везде была тишь да гладь, и огры не шастали по улицам, поедая прохожих. Потому что прохожие – это налогоплательщики, а значит, экономическая база государства.

Взяв на себя роль короля, мы можем выбирать, в каком порядке браться за миссии. Впрочем, развилки встречаются лишь несколько раз и не имеют особого значения. Чтобы пройти все от и до, нужно выполнить 16 заданий. Однако это не значит, что игра короткая. Каждая миссия – достаточно тяжелая и притом многовариантная стратегическая задачка, и ее решение займет немало времени.

В начале мы обычно имеем собственно дворец, несколько крестьянских домиков и подъемные в звонкой монете на обзаведение. Затем на нас начинают сыпаться разнообразные напасти, которые мы героически преодолеваем – скажем, монстры заполоняют округу и нагло прут на резиденцию монарха, круша все на своем пути. Постепенно наши герои зачищают карту от злобных чудовищ, попутно выполняя важные дополнительные задания. Вот, собственно, и весь геймплей в двух словах. Как обычно, фокус заключается в том, каковы пути к заветной победе.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.management
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С: Ino-Co»
Количество игроков:
до 4
Требования к компьютеру:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM
Онлайн:
majesty2.ru
Страна происхождения:
Россия

Секрет непрямого управления

Сама по себе постановка вопроса – я король, а не герой – ничего нового в себе, вроде бы, не несла. Если немножко призадуматься, то легко сообразить, в чем хитрость. На самом-то деле это не RPG, а стратегия, а коли так, то мы, как и положено, управляемся со всеми делами, сидя у камина с Ла Шене, а герои или просто юниты бегают по осенним лесам, зимним горам да летним долам.

Правда, в любой рядовой стратегии мы никакие не правители, а эдакая странная помесь бухгалтера и квартирмейстера. Поскольку должны указать каждому крестьянину, что ему делать. Поди туда, принеси это – разве монарх должен унижаться до подобных проблем? Нет! Немного пошевелив извилинами, мы понимаем – нормальные королевства управляются по-другому. Никто никому прямых указаний не дает – это же не колхоз (да и в колхозе все организовано более иерархично и лучше структурировано!). Так вот, Majesty, несмотря на всю свою несерьезно-мультяшную стилистику, моделирует систему управления государством может, и получше, чем сама «Европа III». Поскольку здесь король ставит перед подданными задачи, а те их выполняют.

Итак, если никем командовать нельзя, то как же наладить жизнь в государстве? Очень просто. В нашем распоряжении два основных рычага. Первый – мы издаем указы о строительстве зданий, необходимых с нашей точки зрения. Второй – приказываем



Слева: Налет злобных птичек может дорого обойтись королевству.

Внизу слева: Партия действует строго по учебнику Коэна-варвара «Совместный героизм. Первые шаги героя в составе партии». Воин отвлекает враждебное чучело на себя, разбойница тихонько травит его, послушница лечит воина, а лучник осуществляет поддержку огнем и маневром.

Внизу справа: Такая же дружная обработка следующего клиента.

провести разведку, защищать или атаковать. Ну и еще несколько маленьких привилегий, положенных первому дворянину государства, но о них – ниже.

Экономика закрытого типа

Поскольку мы короли, да еще в циничном фэнтезийном мире, бревна, камни и литраж ценной слизи подсчитывать не придется. Наше величество интересуется только одним ресурсом – золотом! Лишь его мы получаем в виде дохода и тратим на всевозможные увесе… государственные надобности.

Получаем мы презренный металл тремя путями. Во-первых, конечно, в виде налогов. Специальные сборщики податей ходят по городку, получая с крестьян все, что причитается монарху. Те здания, что мы строим – кузня, волшебная лавка, гильдии – приносят дополнительный доход. Работа у мытаря тяжелая, неблагодарная и опасная. Всякие гнусные твари так и норовят заползти поближе к замку и сожрать смешного человечка с портфелем. То, что он успел насобирать, при этом пропадает!

Второй путь более оригинален. Тратя на пьяниц-героев денежки, добытые крестьян-

Гномы

Гномы – капризные союзники. Чтобы построить гильдию низкорослых крепышей, надо иметь кузницу второго уровня, а это изрядные деньги. Но оно того стоит. Бородатые карлы чудо как хороши в ближнем бою. Кряжистый народец дает нам заклинание, позволяющие чинить постройки, возможность строить гномьи опорные посты (башней это уже не назовешь!), да и сами коротышки могут обучиться специальной атаке, направленной против зданий врага. Дополнительный плюс – гномы мало восприимчивы к магии, и это их свойство также можно усилить.





скими потом и кровью, мы, в общем-то, в них инвестируем, поскольку строим для этих самых искателей приключений здания, где продают необходимые им амулеты, оружие и доспехи, предлагают услуги по отравлению и зачаровыванию оружия… Все, как у разработчиков MMORPG – основные деньги, конечно, приносят «расходники»!

Так мы получаем закрытую экономику в рамках отдельно взятой игры – все, что выплачено героям, ими же тратится на покупки в наших лавочках.

Наконец, приносящий больше всего хлопот, но зато дающий лучшие барыши вариант – купеческие караваны, которые приходят с торговых постов. В самых опасных и неприятных уголках королевства расположены перевалочные пункты. Если в таком месте построить торговый пост, из него будет регулярно выезжать тележка с осликом, доставляя нам приличную сумму всякий раз, как ей, кхм, чудом удастся добраться до нашего замка. Караваны-то надо неусыпно охранять, а местность вокруг торговых постов подвергать тотальной зачистке – чтобы никакому огрячьему рылу было неповадно. Ни-ни!

Монументальное строительство

Итак, для начала мы приказываем возвести здание. Памятники архитектуры бывают трех видов. Во-первых, военные гильдии и храмы, выпускающие дипломированных героев. Во-вторых, постройки, повышающие доход короны. В-третьих, оборонительные башни, необходимые для борьбы с мелкими и средними нарушителями спокойствия.

Отдаем распоряжение и уточняем, конечно, где новостройке надлежит появиться. После высочайшего указа свободные хлеборобы понуро бредут к будущей стройплощадке (что-то бормоча о жесточайшей эксплуатации и не понимая в своей крестьянской ограниченности, что это все для их же блага делается!) и помаленьку, кирпичик за кирпичиком, возводят здание. Если, конечно, этих «пролетариев поневоле» не сожрут монстры, пока идут работы. Здания теоретически можно возводить где угодно, но выгоднее обстраиваться в окрестностях замка, поскольку так легче обороняться. Решая, что и когда сооружать, – исходя, конечно, из толщины кошелька, – мы заодно определяем, в каком направлении государство развивается.

Гильдия магов

Как водится, дряхлые старикашки бесполезны в начале игры. Однако, опять-таки традиционно, к тому моменту, когда седобородые с юношеской легкостью изучат заклинания, они станут особенно опасны в бою.

Уже на пятом уровне дедкам надоедает путешествовать на кладбище и обратно. Они учатся (самостоятельно!) использовать магический щит. И, по моим наблюдениям, уже с ним не расстаются, даже спят со щитом. Впрочем, при таком телосложении да сквозняках – это разумная предосторожность.

Маги способны выучить четыре заклинания: фаербол, замораживание, не дающее врагу двигаться и атаковать, смерч, отбрасывающий противника, и минометный обстрел. Ой, тьфу, это из «Харькова»! Маги умеют вызывать огненный дождь.

Гильдия магов, конечно, самая богатая на заклинания для нашего величества. По их части, скажем, долбануть небольшой молнией какого-нибудь крысеныша, опять-таки превратить врага в эскимо, вморозив его в глыбу льда, или вызвать шторм молний, накрывающий сразу кучку злодеев.



Карта миссий. Здесь мы прикидываем, за какое задание взяться. К сожалению, часто «выбираем» из одного варианта.



Магические башни здорово отличаются от обычных. При строительстве они растут сами, очень красиво ткутся из воздуха. Стреляют дальше и сильнее, но зато требуют подзарядки, которая опять стоит денег! В целом и те и другие не справятся с серьезным противником, но чтобы остановить нашествие крыс из канализации или скелетов с кладбища – годятся.

Например, на первых порах одна из самых необходимых гильдий – рейнджеры. Эти ребята с удовольствием отправляются разведывать окрестности, но хороши и в бою с дикими зверями. Однако если мы начинаем игру рядом с парочкой веселеньких неупокоенных кладбищ, откуда доносятся разудалые «скелетонские» песни, возможно, разумнее возвести институт благородных девиц-послушниц, специализирующихся на борьбе с нечистью всех мастей. Просто чтобы спать спокойно. Скелеты чудовищно фальшивят!

Таких выборов по ходу игры встречается очень много и все они ясно позиционированы. Поглядывая на стремительно убывающие сбережения, часто придется ломать голову над тем, что лучше – укрепить оборону замка или завести, скажем, местный филиал Незримого университета?

Прейскурант героев

Нашему величеству с ходу доступны пять зданий, где готовят разбойников, рейнджеров, воинов, послушниц да магов. Каждое способно выпустить трех героев соответствующего типа. Членов того или иного «профсоюза» можно обучить и новым приемам, но для этого заведение придется улучшить. Как правило, в каждой гильдии также изучают одно заклинание, которым король может пользоваться по своему усмотрению.

Если мы быстро и ловко развиваемся, то вскоре и замок, и рынок с кузницей достигнут второго уровня, а значит, окажутся доступными поселения эльфов и гномов. Прямого запрета на постройку обоих сразу нет. Но памятуя, что эти расы не жалуют друг друга (вплоть до драки), их представителей лучше не ставить в одну партию, да и стоят здания, учитывая улучшения, порядочно.

Когда базовый замок разовьется до третьего уровня, в специально отведенных местах (число их ограничено) можно возводить храмы. Выбор того, с какого из культовых сооружений начинать, очень важен, но об этом ниже.

Выстроив по одному экземпляру всех возможных зданий (можно наклепать и парочку одинаковых храмов или гильдий, но это обойдется гораздо дороже, так что особого смысла в «типовой застройке» нет), мы будем иметь у себя на службе очень приличный отряд – двадцать одного искателя приключений, это не считая лордов и героев из храмов… Как прокормить такую ораву?!

А ведь их может оказаться и больше, ведь, погибнув, бравые вояки попадают прямиком на кладбище, откуда их разрешено выкупать – хотя чем мощнее герой, тем дороже обойдется эта операция. Есть, конечно, вариант не тратиться, а вместо этого приобрести следующего новобранца. Однако в этом случае, позже раскошелившись на возвращение из «смертельного плена» ветеранов,

Гильдия рейнджеров

Лучники в зеленых кафтанах, лесники и охотники очень любят ходить в разведку и вообще странствовать в дальних краях. Особый бонус – они лучше сражаются с дикими зверями. После обучения рейнджеры осваивают хороший выстрел, еще более хороший выстрел и замечательный выстрел. Последние два к тому же ослабляют магические способности врага.
Заклинание у рейнджеров простое: все они увеличивают радиус обзора. Негусто, но, в целом, вполне надежная поддержка.

Храм Хелии

Готовит самых могучих и несгибаемых лучников, способных особенно героически уничтожать врага… на приличном расстоянии. Стрелком Хелии может стать любой рейнджер. Нас члены гильдии Хелии одаривают заклинанием «Удар солнца», убивающим монстров среднего уровня с одного раза. Хорошо, что он пока недоступен правительству США!

Храм Фервуса

Если рейнджер пешком пересек Евразию, не пропустив ни одной берлоги, – он может стать звероводоведоедом. В таком случае ему выдается ручная собака, которая на самом деле неручной волк, и вместо лука – арбалет. Зверовод, учась не обижать животных, а обижать исключительно гадов, вскоре заручается помощью еще и медведей, которых можно позвать, если волк не справляется. Подозреваю, что если его раскачать уровня до пятидесятого, он к медведям сможет вызывать на помощь еще и цыган, которые, используя шампанское как ингредиент, станут вызывать уже гусаров. Но, увы, у меня терпения проверить эту гипотезу не хватило.
Особенно ценен храм при борьбе со всякими демонами. Он дает заклинание, помогающее защититься от магии всем вашим героям. Очень полезно, особенно на последних этапах игры, когда бывший пасторальный пейзаж начинает сильно попахивать серой…




Трудолюбивый крестьянин чинит домик. Такие хибарки возникают в игре сами собой, а исчезают, если какие-то гады их ломают.

мы можем превысить квоту на количество героев данного вида. А беда, в том, что если их больше, чем «вмещает» гильдия, через десять дней лишние отправятся куда глаза глядят.

Рождение героя

Итак, мы получили новеньких, «с иголочки», искателей приключений, именно в этот момент приняв первое стратегическое решение – какую гильдию и когда заводить, какую и когда прокачивать. Выбор зависит от миссии и ближайших противников. Поблизости от замка берлоги – обзаводимся рейнджерами, рядом с ними кладбища – нанимаем послушниц. Герои берутся патрулировать окрестности нашей резиденции, бьют монстров и получают гонорары. На эти денежки они покупают в ваших лавках первые полезные пузырьки да амулеты. Боже мой, ПОЛУЧАТЬ деньги за пузырьки! Как это… волнующе!

Тут-то и начинается самое интересное. Желая, чтобы герои занимались общественно-полезным трудом, мы обнародуем мудрые указы, доводя до сведения всех заинтересованных лиц их цели и задачи. Распоряжения отдаются очень просто – ставим на местности один из трех флагов: атака, оборона или разведка, и назначаем награду за это деяние. Если героев устраивает предложенная цена, они радостной гурьбой бегут выполнять задание. Если нет – равнодушно

Эльфы

Как известно, не любят гномов. Зато сами по себе – прекрасные лучники, точнее, лучницы, очень мощные и быстрые. Учатся они, как и все лучники, стрелять больно и стрелять очень больно.
Заклинание эльфы дают не особо полезное – хвать-траву, не позволяющую врагу двигаться. Это, конечно, здорово, когда на одинокого эльфа надвигается огромный огр, но в масштабах королевства помогает не часто, тем более когда у нас есть эскимо от магов, которое врагу еще и бить не дает.


Команда героев сопровождает караван к замку. Этот, судя по всему, дойдет!

В игре прекрасная анимация. Здесь элементаль так жахнул воина, что тот аж отлетел. Как в добрых боевиках, кажется, что после такого полета воин костей не соберет. Но опять-таки, как в боевиках – он встанет, отряхнется и побежит драться снова. Кстати, например, лучнику отлетать от удара даже выгодно – врагу приходится снова к нему тащиться.





КРЕСТЬЯНКА, БРЕДЯ НА СТРОИТЕЛЬСТВО, ПРИГОВАРИВАЕТ «ЭХ… А МОЙ-ТО ВСЕ ПЬЕТ!»

пожимают плечами и возвращаются к пиву в таверне.

Таверна – центр мира

Однако часто случается, что силенок у одного и даже нескольких случайных героев не хватает, чтобы расправиться с каким-то особенно опасным бармаглотом. Тогда можно поставить флажок страха, чтобы герои особенно не рыпались, коли им сюда еще рано – пусть пока подкачаются, увеличат уровень, обзаведутся оружием и броней получше.

Но это, как говорится, временное решение. Разработчики второй части порадовали нас прекрасным новшеством – таверной. Заведение это и раньше было отрадой для усталого путника, но сейчас там еще и формируются партии героев. И это новшество привносит в игру стратегическую составляющую.

Посудите сами, один отряд может включать до четырех храбрецов (четверо – оптимальное количество). Как нас учили в школе? Пати живет, пока жив хилер. Значит, в каждой ударно-боевой группе обязательно должна быть тихая девушка-послушница или почтенная матрона из храма Агелы. Следующий – конечно же, воин, поскольку компаньонов следует защищать и не допускать до ближнего боя. Оставшиеся две вакансии можно распределить как угодно – взять мага, рейнджера или разбойницу.

Несомненно, этот выбор влияет на порядок строительства тех или иных зданий: команды должны быть жизнеспособными и включать нужных нам специалистов.

Составляя партии, не следует забывать и о других вещах. Во-первых, куда двинет вся честная компания, решает ее глава. Приоритеты по заданиям есть у воина и рейнджера: один больше интересуется атаками и защитой, другой – разведкой. Кстати, если главой партии окажется гном, то постарается разрушить как можно больше вражеских зданий и логовищ.



Гильдия воинов

Традиционные громилы с мечами и щитами. Как водится, не боятся ничего на свете и потому во всем первые – и в схватке, и в качестве клиента для могильщиков. Воины с удовольствием выполняют задания по атаке и обороне, притом не дураки выпить и подраться. Они – универсалы, нужны всегда и везде для прикрытия более слабосильных членов партии.

При улучшении гильдии воины учатся специальному удару мечом, умению ломать кости врага и ставить блок. Так как все воины презирают магию-шмагию, заклинания гильдия не дает. Зато в ней можно изучить специальный сигнал, по которому из здания выбегает кучка воинов-учеников и начинает лупить всех негодяев, встречающихся на пути. Хорошая помощь в тяжелые времена! Кроме того, воины обладают дополнительным умением – на пятом уровне по собственному почину научаются отвлекать врагов на себя.

Храм Дауроса

Здесь можно воспитать двух паладинов – закованных в латы воинов, не знающих страха и упрека, но, как и все здешние жители, любящих деньги. Это мастера ближнего боя, обладающие самой длинной полоской жизни. Убивать их действительно долго и муторно. Особенно учитывая, что паладины сами изучают два умения, на пятом и десятом уровне – святой щит и не менее святой удар. Святым щитом храм делится с нашим величеством – это заклинание прекрасно помогает в бою.

Храм Крольма

Конечно, среднего воина не назовешь высоколобым интеллектуалом, но если герой прослыл человеком, вообще не понимающим, что его могут убить, а траты на доспехи считает прямым ущербом для трактирщика и себя лично – ему дорога именно сюда. Воины из храма Крольма опасны могучими безбашенными атаками, сносящими все на своем пути. И заклинание храм дает соответствующее – у всех героев королевства на время увеличивается сила атаки.



Гильдия послушниц

Тихие девушки в длинных платьях вооружены только небольшими жезлами. Отправлять красавиц на войну нас заставляет лишь суровая необходимость... это если забыть про их замечательные умения. Послушницы специализируются на борьбе с мертвецами и нечистью. Работы в наши тяжелые времена им хватает!

Изучаемые послушницами заклинания усиливают атаки против нежити, позволяют ускорить восстановление маны (прямой удар по нашей торговле синенькими пузырьками) и отбрасывать врага (необходимое умение для хрупкой девушки).

Заклинание это заведение дает понятно какое – лечение. Оно позволяет сохранить героев целыми и невредимыми.

Храм Агрелы

Стройные девицы-послушницы, если хорошо себя вели, не использовали броский эльфийский макияж и не носили короткие юбки, а потом еще и перебили армии скелетов, становятся в этом храме почтенными матронами.

Они по-прежнему питают к нежити особые чувства и бегают по ночам качаться на кладбища, что твои готы.

Умение лечить у них тоже не пропадает. Более того, на десятом уровне учатся лечить сразу толпу, чтобы не мучиться отдельно с каждым пациентом, выпытывая симптомы и ставя диагноз. Доктор Хаус, наверное, застрелился бы, узнав о столь кардинальных методах в медицине.

Но самое ценное, что нашему величеству этот храм дает возможность восстанавливать убитых героев! Их, конечно, можно оживить и на кладбище. Но тамошний обирала-некромант дерет за ветеранов высокого уровня безумные деньги, а для этого заклинания все равны: 750 монет, и любой эпический герой встает прямо на поле боя.

Храм Крипты

Мрачноватое здание. Храм Крипты, как и все остальные культовые сооружения, может воспитать двух героев. Если тихая послушница редко лечит собратьев, зато часто берет скелетов да личей в плен и старается приручить, называя «зайками», – ей прямая дорога в это заведение. Матроны храма водят за собой по нескольку таких «заек», собирая в итоге целую толпу, и потому весьма опасны. Особенно когда шипят при виде паладинов – честные вояки не спрашивают у скелетов: «Чувак, сам с какого района? Под кем ходишь? Семки есть?», а тупо рубят на куски.

И заклинание храм дает очень полезное, особенно для борьбы с боссами – уменьшает силу атаки противника, что особенно актуально, когда враг каждым ударом сносит по герою!





Около города после гибели нескольких героев возникает кладбище. Этот неуютный уголок постоянно порождает скелетов, и уничтожить его нельзя. Обычно лучше прямо при входе поставить пару защитных башен, чтобы гости чувствовали внимание и заботу.

КАК НАС УЧИЛИ В ШКОЛЕ? ПАТИ ЖИВЕТ, ПОКА ЖИВ ХИЛЕР. ЗНАЧИТ, В КАЖДОЙ УДАРНО-БОЕВОЙ ГРУППЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНА БЫТЬ ТИХАЯ ДЕВУШКА-ПОСЛУШНИЦА ИЛИ ПОЧТЕННАЯ МАТРОНА ИЗ ХРАМА АГЕЛЫ.

Вот и второй наш выбор, а за ним и третий тут как тут – героев какого уровня брать в партию? Можно формировать «убер-команды» из высокоуровневых профи, способных истреблять все и вся. Другой вариант – отправлять на задание слабеньких магов первых уровней под защитой более опытных спутников, чтобы чародеев прокачивать, так у вас получатся учебные группы.

В общем, выбор огромный – возводя гильдии и храмы, приходится все время держать в голове, какие отряды мы будем составлять из «выпускников» строящихся сейчас заведений. Да еще не забывать: паладины плохо ладят со жрицами Крипты, а гномы терпеть не могут эльфов.

Автор этих строк в итоге заносил оптимальные варианты партий на бумажку, составляя настоящее боевое расписание будущей армии и вычисляя, какие именно гильдии да храмы нужны и в каком порядке. Есть такая народная примета: если в стратегии требуется отдельный листочек для записей – игра удалась!

Кстати, команды пополнить нельзя, можно лишь вернуть героя с кладбища, а тот сразу примкнет к старым товарищам. Разваливается партия только после того, как погиб лидер, или по нашему велению.

Лорды

Рассчитывая да прикидывая, надо учитывать еще одну штуку. Дело в том, что после каждой миссии мы имеем право забрать особо полюбившегося героя в следующую. Причем со всем имуществом, проще говоря – уровнями, опытом и умениями. Использовать «старых друзей» можно будет, если построить замок



лордов – он позволяет вывести на поле боя до трех девиц или молодцев из резерва. И тут снова приходится принимать множество решений. Делать ли ставку на готовую партию старых ветеранов? Или оставить троицу хороших хилеров, а на их базе создать дополнительные три партии? Да и забирая в конце миссии героя, придется подумать, сохранять ли самого крутого из всех, если его вызов обойдется так дорого, что окажется по карману только к концу игры, когда и новички неплохо прокачаются?

Воспоминания и размышления

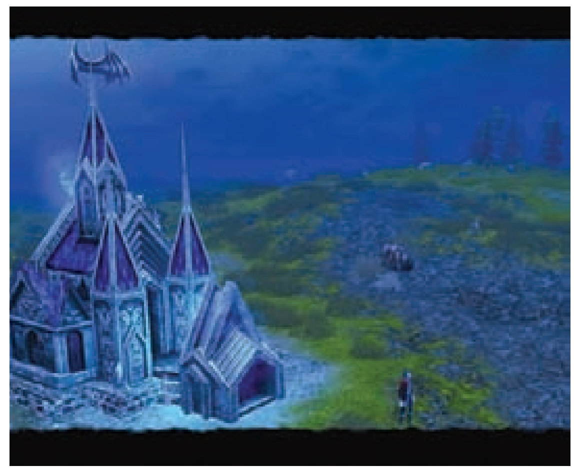
Итак, перед нами великолепная игра. Поверьте, это не преувеличение. Яркая, фактурная, по-настоящему волшебная страна возникает на экране и радует глаз тем, кому прискучил ржавый клепаный капут унылого псевдореализма.

Очень увлекательно следить за приключениями героев: они то гневаются, то радуются как дети найденным сундукам, то пугаются злых врагов – и все это иллюстрируют забавные смайлики, загорающиеся над их головами. Однажды я видел замечательную сценку: рейнджер удирал от медведя, а его компаньоны косолапого лупили. В итоге Михайла Потапыч погиб, а над головой струхнувшего рейнджера появилась довольно усмехающаяся рожица.

А еще у авторов новой Majesty хорошее чувство юмора. Герои, собираясь в таверну (которая может называться, например, «Столовая № 42»), сразу получают значки пивной кружки (они появляются рядом с иконкой персонажа), а глава партии все время отмечен этим значком – сразу видно, что пиво по-прежнему объединяет людей. Так что за тексты и шутки – отдельное спасибо разработчикам.

Но главное, игра, отличаясь очень удобным и простым управлением, предоставляет огромное количество четко позиционированных выборов. Отличная стратегия! Шедевра ждали, шедевр и получили. **СИ**

КАК НАСТОЯЩИЙ МОНАРХ, ИГРОК ИЗДАВАЛ УКАЗЫ, А ПОДДАННЫЕ ВЫПОЛНЯЛИ ИХ ИЛИ КРУТИЛИ У ВИСКА ПАЛЬЦЕМ – «САМ ВАЛИ ДРАКОНА ЗА ТАКИЕ ДЕНЬГИ!»



Вверху: Ночь… Луна… Вампирский замок – чудо готической архитектуры, которое будет снесено в ходе миссии. Что может быть романтичнее!



Слева: Еще один босс. Король скелетов тоскует о своей возлюбленной. Так плачет – сердце разрывается! Это чудо нам тоже придется утилизировать.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Космические рейнджеры
2 LittleBigPlanet
3 Все остальные игры

9.0

За игровую механику
Страна игр

ТЕКСТ
Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action/other.construction
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.spore.com/what/ga
Страна происхождения:
США

SPORE: GALACTIC ADVENTURES

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Простой и мощный редактор, онлайновое сообщество со многими тысячами приключений.

НЕДОСТАТКИ Социальную мини-игру мы бы с радостью променяли на ветвящиеся диалоги. Застревание в стенках раздражает. Без дополнения Cute & Creepy многие приключения запускаются только в редакторе.

РЕЗЮМЕ Для тех, кто не любит заниматься творчеством, Spore после установки дополнения превратится в своеобразный вариант «Космических рейнджеров», где текстовые квесты внезапно обретут трехмерную плоть. Однако запустите редактор приключений, зарегистрируйтесь на форуме – и добро пожаловать в коммунистическую игровую индустрию!



В нашей рецензии на LittleBigPlanet Дарльз Чиккенс с каменным лицом рассказывал, какой это замечательный платформер, и лишь потом как бы между делом упомянул, что там еще и редактор есть. Мы, «хардкорные геймеры», будто бы стыдимся своих созидательных порывов. Однако именно они делают Spore: Galactic Adventures хардкорной игрой.

Если отбросить творческую составляющую, от дополнения останется механика, похожая на стадию существа в оригинальной Spore, которая, если кто забыл, напоминала примитивную action-RPG. В зависимости от особенностей телосложения наш герой получал те или иные физические, боевые и социальные навыки, с помощью которых и пытался завоевать расположение окрестных племен – или стереть их в порошок.

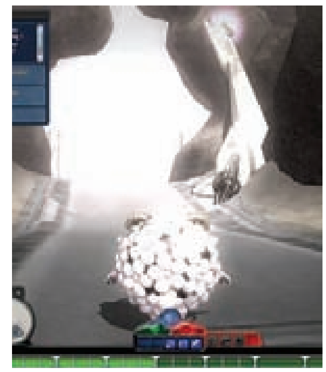
В Galactic Adventures этот режим становится вновь актуальным, когда вы отчаливаете в космос (теперь для этого, кстати, не надо продираться через все предшествующие фазы). Жаждущие загрести жар чужими руками (или что там вы приделали своей расе?) сопредельные империи отныне предлагают не только миссии «полетать над планетой и кого-нибудь стащить или извести», но и задания, предполагающие высадку вашего отважного капитана на поверхность того или иного неземного шара. Там тоже могут



Вверху: Очень сочувствую команде локализаторов, которой пришлось переводить приключения, придуманные авторами сериала Robot Chicken.

СЕКРЕТ!

Чтобы добавить стильный графический фильтр к красотам вашего приключения, откройте его в редакторе, нажмите Ctrl+Shift+C и введите в появившемся окне adventureLook <стиль>. Вместо <стиль> подставьте нужный вам вариант: -sixteenbit, -eightbit, -sepia, -norainbows, -filmnoir, -watercolors, либо -none, чтобы отключить фильтр. Теперь, если вы сохраните приключение, оно будет запускаться в этом режиме.



попросить что-нибудь найти или кого-нибудь убить, но не обязательно – спектр возможных действий гораздо шире, а сложность миссий выше. Речь не о том, что их тяжело пройти (об этом позже), а о самом устройстве приключений – если орбитальные обычно решаются в одно-два действия (убил – отрапортовал), то «наземные» могут представлять собой цепочку вроде «сопроводи союзника – отбейся от врага – защити здание – организуй контрнаступление». Бывают и шпионские задания, и мирные – Maxis даже изваяла парочку с образовательным уклоном, про законодательную систему и расщепление белков. На другой чаше весов – приключения Стэнли и Кларка, этакий аналог флэш-трэш-мультика Happy Tree Friends (в создании которого аниматор Джон Чимино, «папа» Кларка и Стэнли, принимал непосредственное участие). В каждом выпуске сериала два чудаковатых инопланетянина собираются заняться чем-нибудь безобидным, например, понаблюдать за звездами или пойти купаться, а в результате обязательно погибают. Наше участие при этом минимально: стоит капитану поприветствовать одного из чудиков, как спустя несколько секунд с ними случается страшное. Приключение, тем не менее, завершается успешно, а нам дают призовые очки.

На первый взгляд может показаться, что в них-то, в очках, все дело. Выполняя задания, капитаны копят экспу и получают уровни. Каждый новый уровень позволяет выбрать еще один аксессуар для героя, будь то оружие, повышающий социальные навыки плащ, реактивный ранец, регенератор здоровья или еще какая-нибудь высокотехнологичная штуковина (физиологию капитана менять уже нельзя).

Если вам не по душе все прочее, что происходит в космической фазе – поиски планет на задворках галактики, сбор спайса, перестрелки с пиратскими кораблями – приключения можно запустить прямо из меню. Оттуда, правда, доступны не все встроенные миссии – зато любые загруженные из Интернета, даже те, в которых капитан (обычно в угоду сюжету) фиксирован. Больше ценятся, конечно, задания, где героя позволяется выбрать самому – и не только потому, что это дает возможность прокачать любимого алиена. Представьте себе стелс-миссию, где вам нужно пробраться на вражескую базу*. Можно проходить ее по-честному, прячась от патрульных (скрытно убивать их, к сожалению нельзя – к вопросу о хардкорности), или выбрать героя со стелс-способностями. Однако есть еще более интересный вариант – отправить на задание крылатого капитана, который соколом пронесется над головами часовых и легко перемахнет через стену. Представляете? Это как если бы в Metal Gear Solid нам дали возможность послать на охоту за «Метал Гиром» не Снейка, а Эцио из грядущей Assassin's Creed 2. Нет, даже еще круче – если ни один из существующих обормотов не подходит, можно тут же слепить своего супермена... или недотепу, если хочется помучиться.

А «Космические приключения» располагают к мазохизму. Во-первых, при выполнении задания нельзя сохраняться. То есть, если





В спореопедии можно также найти целую серию треков из Mario Kart.

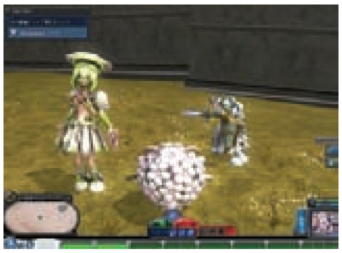


Чтобы понять, как работает овечий калькулятор, созданный Maxis, мне пришлось долго изучать уровень в редакторе. Шероховатости локализации тоже сыграли свою роль.

* Приключение называется Hardware Failure (автор Ryuujin), вы можете найти его в спорОпедии.

Мини-геймдев, выросший вокруг Galactic Adventures, интернационален. Ниже – лишь несколько примеров того, как происхождение влияет (или не влияет) на содержание миссий.

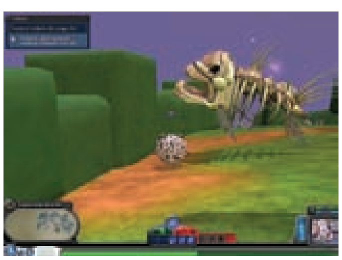
Японское приключение: с вами в команде работают две тяжеловооруженные кавайные девочки, вместе с которыми вы должны победить трех других кавайных furободевочек – вначале поодиночке, потом всех вместе. Одна из противниц похожа на героиню «Онилблейд», если бы та одевалась более скромно и функционально.



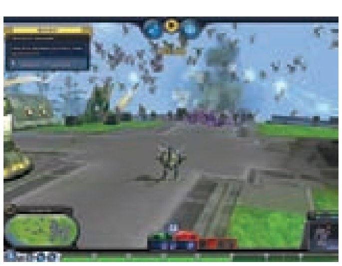
Польское приключение: вы – маленькая блоха, которая вначале разговаривает с домашним заданием мальчика, а потом знакомится с его семьей.



Французское приключение: собрать десять скипетров в зеленом лабиринте, полном костяных чудищ.



Русское приключение: не запускается вообще, потому что в нем слишком много элементов (однако работает в тестовом режиме редактора). В самом начале вы должны вывести солдат из ямы, где они застревают намертво. Ближе к концу вашу крепость атакует множество летающих врагов, для которых на подступах к цитадели расставлены специальные батуты, чтобы они красиво подлетали вверх.





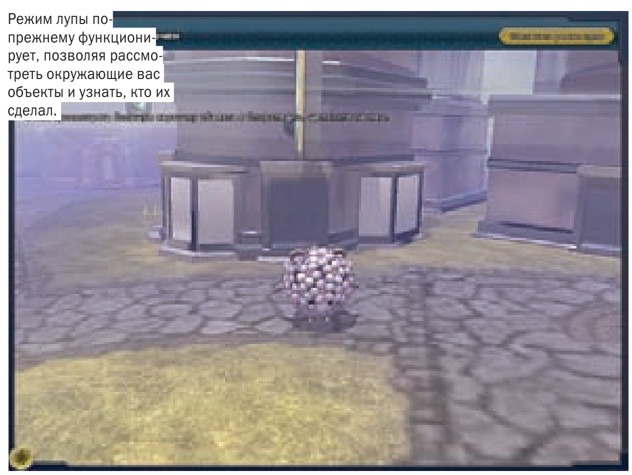
Стэнли и Кларк. Через несколько секунд они умрут.

в вышеупомянутой миссии я ловко пробрался в логово врага, провел диверсию, а потом меня убил местный ух какой красивый боевой furобоdoспех – значит, опять начинаем с высадки в лужу, краде-е-емся на базу, делаем свое черное дело, встречаем робота, умираем. И эта миссия на самом деле еще отличается достаточно продуманным дизайном. Львиная же доля «независимых разработчиков», клепающих приключения, – ученики младших классов, которые и текстовки-то к миссиям написать правильно не могут, предлагая нашему капитану «положить конец с гетами». Впрочем, созданные ими задания как раз выполняются довольно легко – специально наворотить сложностей малышам не по силам, разве что случайно сделают телепорт без возврата, ведущий в замкнутое пространство, или там высокую ступеньку, на которую непрыгучему капитану не забраться (но кто нам мешает взять прыгучего?). Проблемы как раз часто возникают со «взрослыми» миссиями – их сложная логика зачастую дает сбои, а к ним добавляются еще собственные глюки Spore.

Итак, во-вторых – капитаны то и дело застревают в стенах. В любом мало-мальски сложном рукотворном пейзаже вы находитесь под постоянной угрозой залипания в декорациях в самый неподходящий момент. Страдают этим не только фанатские приключения, но и фирменные от Maxis. Сложите эту неприятность с невозможностью сохраняться – и получите увеличение сложности на пустом месте. Единственный ему противовес – малая (теоретически) протяженность миссий: приключение может состоять из восьми актов, в каждом по три цели, плюс ограничения на количество разновидностей и экземпляров объектов. Хотя, если вы раскидаете по всей поверхности планеты, скажем, сотню камушков и заставите несчастного звездного путешественника их собирать, мало ему не покажется – а ведь это, фактически, только одна цель из двух дюжин, которые можно упихать в одну миссию.

ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ «НЕЗАВИСИМЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ» – УЧЕНИКИ МЛАДШИХ КЛАССОВ, КОТОРЫЕ И ТЕКСТОВКИ-ТО К МИССИЯМ НАПИСАТЬ ПРАВИЛЬНО НЕ МОГУТ.

Режим лупы по-прежнему функционирует, позволяя рассмотреть окружающие вас объекты и узнать, кто их сделал.



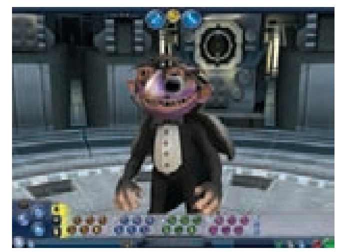
Ровно расставить прямоугольные стены на шарообразной планете удается не всем.




Кому нужен Assassin's Creed 2, если улететь от стражников можно уже сейчас?


Ни много ни мало предыстория Mass Effect.

Патч 1.5 добавил в игру асимметрию (до этого приходилось использовать неофициальный мод). Теперь, если вы вытаскиваете деталь из палитры с зажатой кнопкой А, она не будет дублироваться с другой стороны вашего создания. Кроме того, существа отныне могут ездить на машинах (к сожалению, не внутри, а сверху). Оба нововведения давно ожидались общественностью и были приняты на ура, несмотря на порождаемые ими новые глюки.



Разработчики-коммунисты из космоса

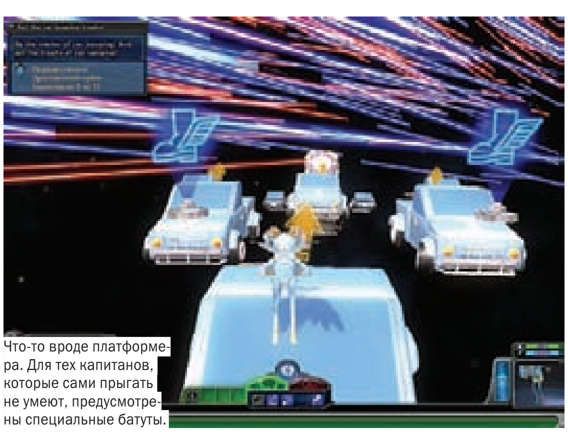
Коли уж зашла речь об ограничениях редактора, поговорим и о его возможностях. Начать вы можете с пустой планеты, либо взяв за образец чью-нибудь готовую миссию. Размещаете персонажей, технику и декорации, задаете им поведение и ставите перед капитаном цели на всех этапах. Та-да! Приключение готово, можете публиковать его в Интернете, рекламировать на форумах и ждать всемирной славы.

В первом приближении все действительно так просто, и именно поэтому спороредия завалена творениями тинейджеров и детсадовцев. И что самое удивительное, эти «шедевры» оказываются не настолько плохи, как можно подумать – игра действительно изо всех сил старается убрать барьер между замыслом и его воплощением, а фантазии детям не занимать. Конечно, профессиональным разработчикам или, скажем, пользователям Game Maker редактор Galactic Adventures может показаться слишком безыскусным, но на самом деле простота одновременно делает его доступным новичкам и бросает вызов более опытным авторам. На каждые сто незатейливых миссий встречается одна, заставляющая восхищенно воскликнуть: «Как они это сделали?». И, что немаловажно, ответ всегда можно подглядеть в редакторе. Spore, и Spore: Galactic Adventures в особенности, нельзя рассматривать в отрыве от онлайновой составляющей – и в этом случае она превращается совсем даже не в симулятор космического путешественника, а в модель игровой индустрии при коммунизме. Выкладывая свое творение на сайт, вы даете всем другим владельцам Spore возможность его совершенно бесплатно скачать, поиграть и раскурочить – фактически, делитесь не только продуктом, но и идеями, получая взамен в лучшем случае славу. Впрочем, этого топлива достаточно, чтобы раскручивать машину мини-геймдева со всеми сопряженными мини-отраслями. Посетители форумов, кроме собственно создания Spore-артефактов, занимаются то пиаром, то игрожурналистикой (нередки формулировки вроде «напишите рецензию на мое приключение, тогда я напишу про ваше»), делают существа на аутсорс, сочиняют руководства (даже разработчики из Maxis признаются, что многому научились у пользователей) или сами просят помощи у коллег. Охват жанров также весьма широк: серьезных стратегий тут, пожалуй, не найти, но платформеры, гонки, квесты и арт-игры, не говоря уж об ураганных экшнах – сколько угодно.

Конечно, такие сообщества уже существовали вокруг того же Game Maker или LittleBigPlanet. Но в «гейм-мейкере» гораздо сложнее сделать приличную трехмерную игру, а LBP не повезло с платформой – без мышки не очень-то удобно заниматься редактированием, а без клавиатуры – печатать тексты смешных диалогов (и вести рекламную кампанию на форумах). В Galactic Adventures же все просто и для творцов, и для обычных пользователей. Каждое приключение сохраняется в небольшую png-картинку, и любой загрузивший ее из спороредии тут же сможет оценить ваше творение (при запуске, правда, дополнительно скачаются все входящие в него объекты, но они тоже много не весят). Чтобы регулярно получать свежие приключения, имеет смысл подписаться на Sporecast или «зафрендить» кого-нибудь плодовитого. Эх, если бы только поисковая система (и на сайте, и в игре) работала постабильнее…

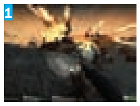
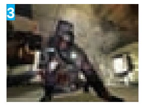
При желании у Spore: Galactic Adventures легко найти множество недостатков: игра пугает размытыми текстурами, искусственный интеллект часто глючит, нельзя сочинять приключения с нелинейным сюжетом… Но, тем не менее, это дополнение – гигантский скачок для Spore и игровой индустрии в целом. Думаю, что истинный его эффект мы увидим только через несколько лет, когда вырастут те дети, которые сейчас, высунув язык, сочиняют текст приветствия для мэра очередной неизведанной планеты. **СИ**


Ну чем не «Метал Гир»?


Что-то вроде платформера. Для тех капитанов, которые сами прыгать не умеют, предусмотрены специальные батуты.


Реклама.
КРИ
2009
ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ
ИЛ-2 ШТУРМОВИК
крылатые хищники
НЕБО БУДЕТ НАШИМ! СЕНТЯБРЬ 2009
7
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360
NINTENDO DS
Gaijin
1С
505 GAMES

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Left 4 Dead
2 Мод Killing Floor для Unreal Tournament 2004
3 F.E.A.R.

6.0

ТОЛЬКО ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБЬЮЦИЯ



Вверху: Tripwire сделали всего шесть карт для Killing Floor, предоставив пользователям полный инструментарий для создания собственных. Энтузиазм любителей KF заслуживает похвалы – спустя каких-то пару месяцев после релиза счет довольно-таки качественных фанатских уровней шел уже на десятки.



Перед походом в магазин удачливые игроки обычно делятся деньгами с невезучими – ведь без экипировки из них не выйдет толковых бойцов.



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

› Killing Floor

Пожалуй, большинство современных геймеров, услышав словосочетание «кооперативный онлайновый шутер от первого лица про оживших мертвецов», сразу же воскликнут «Left 4 Dead». И неудивительно. В прошлом году Valve создала эталонный зомби-FPS, и Killing Floor, вышедшую между Left 4 Dead и ее сиквелом, с ними не сравнивать невозможно. И сравнение это будет никак не в пользу игры Tripwire.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:	PC
Жанр:	shooter.first-person
Зарубежный издатель:	Tripwire
Российский издатель:	не объявлен
Разработчик:	Tripwire
Требования к компьютеру:	CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:	до 6
Онлайн:	www.killingfloorthe-game.com
Страна происхождения:	США

Ирония в том, что и Left 4 Dead (L4D), и Killing Floor выросли из модов (Counter-Strike и Unreal Tournament 2004 соответственно). Однако дальнейшие их судьбы отличаются: L4D взяла от первоисточника идею и начала активно ее развивать, став в итоге полноценной, разнообразной игрой, а Killing Floor (KF) был выкуплен компанией Tripwire Interactive – той самой, которая выпустила свой мод для того же UT 2004, Red Orchestra, в качестве самостоятельной игры. Такая же судьба постигла и Killing Floor.

L4D предлагала четыре линейные кампании, стилизованные под фильмы, – уникальная, интересная находка. У Killing Floor же происхождение постоянно дает о себе знать: никакой смены локаций тут нет, все действие разворачивается на одной карте с множеством развилок и проходов. Цель игры несколько напоминает Survival из L4D – нужно выжить. Продержаться. В отличие от вышеупомянутого режима, счет идет не на время, а на число врагов. Для победы на любой из карт надо отбиться от семи волн нежити (каждая из которых несет с собой несколько десятков противников, коих истребить необходимо всех до одного), а затем прикончить «патриарха» – вооруженного пулеметом и ракетной установкой супермонстра. И все. Разнообразия режимов в Killing Floor нет никакого – и игра быстро наскучивает уже хотя бы из-за этого.

В перерывах между наступлениями врагов появляется возможность посетить оружейный магазинчик с приличным ассортиментом: от винтовки и автомата до арбалета и огнемета, от гранат и револьверов до бензопилы и портативной ракетной установки. На покупку расходуются деньги, заработанные на упокоении упырей, и более успешные игроки вправе делиться с неудачниками, чтобы никто не остался с пустыми руками.

В Killing Floor наличествует система «профессий» – есть и медик, и снайпер, и огнеметчик – но разница между ними поначалу не столь уж велика. Незначительное повышение наносимого урона, снижение стоимости «своего» оружия в магазине – лишь мелочи; для увеличения эффекта умения нужно прокачивать, нудно и однообразно – чтобы набрать пару уровней за берсерка, например, необходимо нанести суммарно 100 000 очков урона холодным оружием либо бензопилой. Прочие достижения (игра, как-никак, распространяется через Steam) соразмерно скучны.

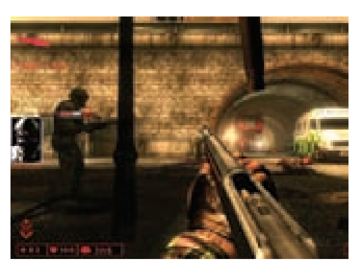
У Killing Floor есть две особенности, отличающие ее от других кооперативных шутеров. Одна – возможность запаивать за собой двери (сварочный инструмент почему-то есть у каждого бойца), останавливая наступление противников с одного фланга. И если эта особенность игры действительно добавляет геймплею глубины, то другая – напротив, только портит впечатление. Дело в том, что Killing Floor имеет привычку переходить в режим «замедленной съемки» во время самых смачных убийств. При командной игре он включается для всех участников, и происходит это невыносимо часто.

Тысяча и одно «но»

Спору нет – отстреливать орды чудищ плечом к плечу с товарищами весело. Но вот только реального взаимодействия между игроками

Blimey, mate!

Действие Killing Floor разворачивается в Великобритании, хотя ненаблюдательные игроки запросто могут этого и не понять. Сюжет, повествующий о вырвавшихся на свободу жертвах чудовищных экспериментов и попытках защитников порядка противостоять им, банален и неинтересен, а из шести официальных карт только одна – западный Лондон – непрозрачно намекает на то, что декорации фильма «28 дней спустя» находятся где-то неподалеку. Впрочем, национальность бравых спецназовцев выдает их акцент (настолько сильный, что фразы зачастую звучат комично) и обилие типично английских словечек вроде «bloody». Ей-богу, для полноты картины им не хватает только тросточек, цилиндров и моноклей. Негритянка, продающая пушки, типично британским произношением не обладает, зато лопочет больше всех участников бойни, не уставая напоминать, что после зачистки территории им прямо-таки необходимо заглянуть в ее магазинчик. И если дешевую озвучку бойцов еще можно слушать с улыбкой, то заткнуть рот назойливой оружейнице очень хочется уже через час-другой игры. Но нельзя.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Приличная графика, достойный арсенал, постоянно создаваемые поклонниками игры новые уровни.

НЕДОСТАТКИ Неугомонный надоедливый металл на заднем фоне, грошовая озвучка, ужасное однообразие, прожорливость по отношению к системным ресурсам.

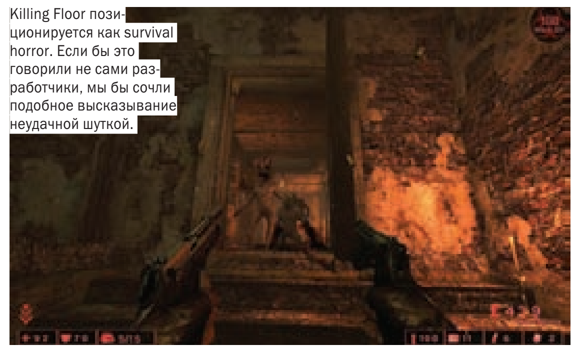
РЕЗЮМЕ Killing Floor – быстро наскучивающая забава. В ней всего один режим, и тот не соревновательный. Это может быть простительно для бесплатного мода – но не для коммерческой игры, пусть даже оцененной в $15. Парочка удачных монстров, кооперативный вариант на шестерых да возможность наглухо закрывать двери – все, чем по-настоящему может увлечь Killing Floor, и то ненадолго. Сколько бы фанаты ни наклепали новых уровней, однообразие геймплея им не перебороть.



В режиме ожидания включается дичайший фильтр, словно пытающийся не дать игроку разглядеть, что происходит с его товарищами. Тут, например, один из них обезглавливает монстра бензопилой.



Столь привычное перекрестие прицела в Killing Floor отсутствует – на бегу стрелять можно только на глаз.



Killing Floor позиционируется как survival horror. Если бы это говорили не сами разработчики, мы бы сочли подобное высказывание неудачной шуткой.

РАЗНООБРАЗИЯ РЕЖИМОВ В KILLING FLOOR НЕТ – И ИГРА БЫСТРО НАСКУЧИВАЕТ УЖЕ ХОТЯ БЫ ИЗ-ЗА ЭТОГО.

в KF не чувствуется: главное, чем напарники могут подсобить, – прикрыть с тыла. Если в L4D один в поле был не воин, то Killing Floor отщепенцев особо не наказывает.

Впрочем, это не значит, что KF легка в одиночном режиме. Напротив: враги постоянно появляются за спиной, а удара наотмашь, отшвыривающего их на почтительное расстояние, тут нет. Попавший в окружение персонаж, как правило, не выживает.

Зато рядом с умелыми геймерами можно если не чувствовать себя в безопасности, то, по крайней мере, быть уверенным, что раунд команда не проиграет (погибшие воскресают после каждой волны – правда, без денег и экипировки). Засев в длинном коридоре спина к спине, можно сдержать практически любой натиск нежити, лишь изредка испытывая неудобства при появлении сильных монстров-одиночек. Это не относится, однако, к «патриарху» – тот резко контрастирует с остальными противниками своей прямо-таки запредельной крутостью. Он способен в мгновение ока убить любого игрока – зачастую не давая никаких шансов спастись или даже выстрелить в ответ! В итоге выходит, что с рядовыми чудовищами неинтересно, потому что слишком легко, а с «патриархом» – потому что чересчур сложно.

Killing Floor нельзя назвать красивой по современным меркам (все-таки движок 2004 года дает о себе знать), но картинка тем не менее в целом неплоха. Впрочем, к системным ресурсам игра просто-таки беспощадна: машина, на которой L4D прекрасно себя чувствует на максимальных настройках, тянет KF с приличной скоростью только на средних, пожирая при этом вдвое больше оперативки. Ввиду этого заявленные системные требования кажутся, мягко говоря, заниженными.

Что бы ни говорили, Killing Floor – не новый Left 4 Dead. Не хватает того ощущения сплоченности команды, не хватает versus-режима, не хватает вариативности. KF остается всего лишь модом – хорошим, добротным, но модом. **СИ**



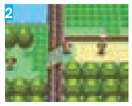
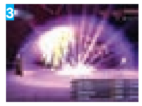
Вверху: Самодельная карта по мотивам Doom II. Наша команда использует проверенную тактику: заварить дверь и кинуть под нее парочку гранат за секунду до того, как монстры ее проломят.



Пускать «струйки» из денег – чуть ли не единственное развлечение, которое могут позволить себе игроки в Killing Floor.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Shin Megami Tensei: Devil Summoner - Kuzunoha Raidou vs. the Soulless Army
2 Pokemon Diamond
3 Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

7.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Наталья Одинцова



Справа: Целительница Накисаваме (в игре – прозрачный синий кристалл-слеза с силуэтом женщины внутри) перестала драть с Райдо несусветные деньги за лечение и даже готова восполнить его запасы магической валюты (MAG) за умеренную плату.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 2
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Atlus
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 2 (версия для США)
Онлайн:
www.atlus.com
Страна происхождения:
Япония

› Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon

Если верить ролевым играм от Atlus, любой злодей, добравшись до Токио, рано или поздно попытается его уничтожить.

Возможно, негодяй не будет круглосуточно нарезать круги вокруг древних гробниц в надежде оживить мстительных духов, которые сделают за него всю грязную работу. Не исключено, что он никогда и не помышлял сровнять с землей мегаполис-другой. Да и вообще: помыслы им движут самые что ни на есть благородные. Но так заведено: столица должна быть в опасности. А защитники непременно найдутся.

Четырнадцатый по счету заклинатель демонов, которому досталось родовое имя Кудзуноха Райдо, уже успел побывать на передовой. Притворившись помощником детектива-раздолбая, он расстроил планы колдуна Распутина (бородачу не помогли даже зубастые духи-матрешки), а потом уберег родной город от гибели. Правда, методы Райдо пришлись по вкусу далеко не всем. Будто бы игру решили сделать максимально доступной для широкой публики: поэтому и пошаговые битвы, характерные для Shin Megami Tensei, сменились экшновыми потасовками в реальном времени, и демонов-помощников предлагалось вербовать без лишних переговоров. Знай себе жми заветную кнопку, когда монстр ослабеет, и спустя несколько секунд он уже окажется в специальной пробирке. Вдобавок, в бой Райдо мог взять лишь одного спутника, а обилием навыков местные демоны не отличались. Итог? Схватки стали чересчур уж простыми для тех, кому нравились поединки в Lucifer's Call или Digital Devil Saga.

Второй выпуск похождений Райдо, кажется, унаследовал все недостатки оригинала, хотя разработчики и попытались провести работу над ошибками. Самое удивительное, что играть при этом все равно хочется: каждый раз, когда заклинатель спешит по улице, а следом за ним трусит черный кот и кто-нибудь из многочисленных демонов (демонов разрешается менять прямо на ходу), чувствуешь себя и впрямь детективом, которому предстоит проникнуть в тайны Токио двадцатых годов. Тем более что возможностей для ведения расследований у Райдо куда больше, чем у среднестатистического полицейского (или частного сыщика)

Стоит один раз победить демона, и все его умения, а также слабые и сильные стороны будут отображаться в окне параметров. Забавный курьез – эту же информацию можно добыть, занявшись генетическими экспериментами. Пускаешь в расход пару демонов, получаешь в команду Сати и узнаешь, что на морозе ее парализует. Но вот незадача – если встретить, что называется, «неприрученную» версию, параметры все равно до первой победы не покажут.

НАШ ВЕРДИКТ

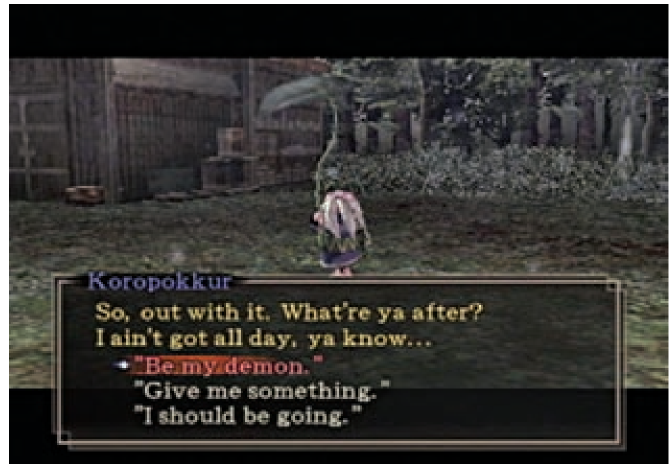
ДОСТОИНСТВА Интересней, чем первая часть: главный герой обучился новым боевым трюкам, вербовать демонов предлагается в ходе переговоров (наконец-то!), улучшилась механика скрещивания сверхъестественных помощников.

НЕДОСТАТКИ Прорва повторяющихся противников, топорные квесты, засилье слабых демонов на продвинутых уровнях, чтобы заполучить в команду всех-всех помощников, не обойтись без руководства по прохождению.

РЕЗЮМЕ Родина в опасности, и детектив Кудзунoха Райдо, научившись уворачиваться от вражьих ударов да вызывать одновременно двух сверхъестественных помощников, спешит уберечь Токио от разрушения. Предлагаемые ему квесты мало чем по сути отличаются от тех, что были в первой части, подземелья все так же бесконечны, а враги изобильны. Но боевая система изменилась к лучшему, появились переговоры с демонами-противниками, да и сюжет вполне неплох.



Со времен первого большого приключения Кудзунохи Райдо Токио почти не изменился.



Вверху: Хорошо или плохо то, что исход переговоров зависит в конечном счете от воли случая – каждый решает для себя. С одной стороны, так всегда есть элемент непредсказуемости, с другой стороны, потратив на вербовку ценные предметы и не получив в итоге помощника, невольно задумываешься о пользе генератора случайных чисел.

ВТОРОЙ ВЫПУСК ПОХОЖДЕНИЙ РАЙДО, КАЖЕТСЯ, УНАСЛЕДОВАЛ ВСЕ НЕДОСТАТКИ ОРИГИНАЛА, ХОТЯ РАЗРАБОТЧИКИ И ПОПЫТАЛИСЬ ПРОВЕСТИ РАБОТУ НАД ОШИБКАМИ.

тех времен. Еще бы, сверхъестественные помощники заклинателя умеют читать мысли и пробираться туда, куда обычному человеку путь заказан! Более того, по сравнению с первым выпуском, список демонических навыков пополнился несколькими новыми умениями. Знакомцы Райдо так требовательно советуют ему собрать как можно более универсальную команду подручных, что сперва даже кажется – в этот раз специальных заданий и впрямь припасено немало, более того – сами ситуации окажутся достаточно разнообразными. Действительно, в каждом подземелье таки отыщется по заданию для четырех-пяти демонов, но обратите внимание, речь не идет о постоянном использовании следовательских навыков! Вершина фантазии разработчиков в первой части – задание, подразумевавшее, что нужно заморозить реку и таким образом проложить дорогу к недоступной части лабиринта. В сиквеле, увы, ничего сложней не отыщется. Заодно очень быстро выясняется: местный Холмс-то у нас есть, интересные дела вроде тоже попадаются, но когда битых полчаса мечешься по четырем улицам в поисках триггера для очередного простенького квеста, убедительность повествования как-то теряется. Зато каждый приказ отправиться в подземелье воспринимаешь как радость – сейчас наконец-то герою дадут проявить себя.

Подземелий – как и обычно, в изобилии. Случайных стычек очень много, в бой отныне разрешают взять до двух демонов, причем бесконечно засыпать противников заклинаниями больше не позволяют. Все магические умения расходуют особую энергию (MAG), восполнять ее предлагается следующим способом: ударить по недругу тем навыком, к которому тот уязвим, а затем, когда монстра временно парализует от подобного коварства, наносить удары мечом. Возможно, это бы и сделало схватки сложней, если б противоборствующие демоны почаще сбивались в разные команды. Но нет, на встречу с Райдо постоянно выходят одни и те же отряды. Так что главная забота – не слишком уж проворно тратить очки магии (а ну как потребуются для вербовки союзников?), вовремя пополнять запас и пытаться разглядеть Райдо в мешанине из своих и чужих демонов. Ведь отныне бравый заклинатель умеет блокировать удары, а также уворачиваться от них. Обе возможности – приятный бонус, но не серьезное подспорье. В первую очередь потому, что управлять Райдо – совсем не то же самое, что управлять Данте. Куда интересней другая особенность – отныне подручных можно прятать, тем самым делая их неуязвимыми для вражеских ударов, а заодно подзывать к себе (чтобы не разбегались по полю).

Демоны-противники повторяются простотаки до неприличия часто. Ситуация доходит до абсурда, когда навстречу Райдо с его спутниками (все – 40-го уровня и выше) выходят монстры 9-го уровня. Толку от них – разве что подарок выпросить, потому что очков опыта капнет совсем немного. Переговоры с противниками увлекают просто-таки не на шутку – разнообразные сапфиры да аметисты, которые носят в карманах вольные духи, требуются для экспериментов над прирученными духами. Вдобавок, только так теперь разрешают вербовать союзников на поле. Искать рекрутов придется часто и помногу – золотой запас защитника столицы в этот раз пополняется настолько медленно, что с покупкой демонов дела обстоят очень грустно. Будь еще вариантов реплик побольше, сеансы общения и вовсе бы не надоедали. Но нет, успеваешь разучить почти все сценарии разговора к середине игры и остается лишь угадывать характер демона.

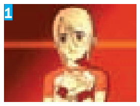
И все же, выбирая сейчас между сиквелом и оригиналом, я бы остановилась на новом выпуске. Недоработок в нем предостаточно: визуально игра лишь незначительно красивее предшественницы, город и даже некоторые подземелья все так же не изменились со времен первого крупного дела Райдо, полно простых и вместе с тем неудачно сформулированных квестовых поручений, демонические ряды подозрительно скудны. Но попадается на поле боя какой-нибудь редкий монстр или события принимают неожиданный оборот – и опять закусив удила ведешь переговоры, как встарь пытаешься проникнуть в тайны Токио начала века, а уж про покемоноводческий азарт, настигающий в лаборатории по скрещиванию демонов, и говорить не приходится. **СИ**

Порядком раздражает здешний аналог Смерти из Persona 3 – «Всадники» (Fiends) из Lucifer's Call. Главным образом потому, что схватки с ними нельзя избежать. Можно лишь попытаться откупиться от преследователя (обычно вредная тварь убивает для острастки пару-другую демонов Райдо) либо победить его.

Внизу: При скрещивании демоны-«родители» передают потомству все запасы пассивных навыков, включая те, которые не числились в списке используемых.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Another Code: Two Memories
2 Hotel Dusk: Room 215
3 Flower Sun and Rain

6.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР



Видеоролики сделаны на игровом движке и отлично вписываются в общую художественную концепцию.



Вверху: Воспоминания мучают буквально каждые полчаса. Правда, скорее игрока, нежели Эшли: наша юная подопечная искренне рада вспомнить все, что касается ее матери, сколь бы ненужными и бесполезными для, собственно, игры эти флэшбеки ни были.





ТЕКСТ
Алексей Харитонов

› Another Code R: A Journey Into Lost Memories

Пусть жанровая принадлежность осталась прежней, Another Code R: A Journey Into Lost Memories ни в чем не похожа на предшественницу – Another Code: Two Memories (DS). Серьезного сходства в этих играх не так уж и много – лишь разработчик да пара слов в названии.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Cing
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.nintendo.co.jp/wii/rnoj
Страна происхождения:
Япония

И хотя здесь продолжается сюжетная линия Two Memories, складывается впечатление, что A Journey Into Lost Memories сделана совершенно другими людьми. Или же за четыре года кадровой текучки штат Cing переукомплектован процентов эдак на девяносто. С одной стороны – это неплохо, ведь под видом сиквела мы запросто могли получить ту же самую игру с другим сюжетом, а вовсе не совершенно новый квест – со своим набором достоинств, недостатков и интересных особенностей. С другой стороны – все не так уж и здорово, как могло бы быть. Но обо всем по порядку.

Ключевые герои все те же: чуть повзрослевшая Эшли Мидзуки Роббинс, а также ее отец Ричард и тетя Джессика. Эшли по-прежнему пытается вспомнить все, что связано с погибшей матерью (Сайоко Мидзуки была убита на глазах у дочери, когда той было всего три года). Отец с ней практически не общается, он с головой ушел в свои исследования, а тетя все так же пытается помочь им найти общий язык. И если эту компанию в первой части разбавляли лишь один антагонист, один немногословный моряк и одно не в меру любопытное привидение, то теперь количество персонажей разом переваливает за два десятка (и это мы посчитали только тех, с кем предстоит общаться лично). Логично предположить: больше людей – больше общения, богаче сюжет. Так оно и есть. Другими словами, если раньше незамысловатая, но занимательная история перемежалась с не менее незамысловатыми и занимательными головоломками, удачно раскрывающими очевидные особенности Nintendo DS, то теперь сценарий едва ли не целиком полагается на бесконечные разговоры.

И вот тут игрока поджидает основной неприятный сюрприз. Практически каждый герой, встретившийся Эшли на пути, почти наверняка расскажет краткую историю своей жизни и посвятит в тайны, которыми с первым встречным едва ли кто-то захочет поделиться в реальности. Но у разработчиков другое мнение, поэтому выслушивать все эти рассказы придется в обязательном порядке: персонажи переспрашивают все друг у друга по несколь-

Сюжет A Journey Into Lost Memories и ее предшественницы вращается вокруг устройства под названием Another, над которым вели работу Сайоко, Ричард и еще несколько талантливых ученых. Основная функция – замещение и удаление выделенной части человеческой памяти. Предполагалось, что такие возможности помогут людям избавляться от болезненных воспоминаний – например, пережитых шоковых состояний. Однако (конечно же!) нашлись люди, которые захотели использовать функционал Another отнюдь не ради благих целей. К чему это все привело и чем может закончиться, и рассказывают обе части Another Code. В принципе, они запросто могут существовать отдельно друг от друга – вы вполне можете поиграть в A Journey Into Lost Memories без предварительного прохождения Two Memories и наоборот. Но не стоит забывать, что Two Memories и сейчас является весьма недурным представителем жанра приключенческих игр в рамках Nintendo DS, в то время как ее продолжение слишком специфично и, признаться, в большей степени напоминает красивую книжку с картинками, нежели серьезный квест. Поэтому вам запросто может понравиться первая часть и не прийтись по вкусу вторая. Хотя, быть может, случится и наоборот.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Запоминающиеся персонажи. Несколько любопытных сюжетных ходов и интересных головоломок. Отличная, стильная графика. Ракурсы игровых камер подобраны просто идеально.

НЕДОСТАТКИ Утомительнейшие многочасовые беседы ни о чем. В некоторых задачках справиться с управлением не так-то легко, при этом сама по себе игра слишком проста и чересчур затянута.

РЕЗЮМЕ Another Code R не помешало бы сократить эдак вдвое, разбавить большим количеством головоломок и снабдить сильными эмоциями. Вот тогда бы получилась действительно отличная игра. А в нынешнем виде все обстоит примерно так: первые 2-3 часа – интерес исключительно спортивный (занятно осмотреться и освоиться с управлением), а настоящий, игровой, приходится только на 4-5 «остальных» часов, когда наконец появляются головоломки и сюжет сдвигается с мертвой точки. В общем, до самого интересного наверняка дотянут немногие.



ку раз, интересуются совершенно очевидными или безынтересными вещами и вообще делают все, чтобы игрок уснул прямо перед телевизором. Кроме шуток – со мной это случалось неоднократно, хотя перед началом игры я, как правило, был свеж и полон сил.

Впрочем, виной тому не только эти долгие задушевные беседы и неторопливое развитие сюжета. Свою лепту в процесс убаюкивания игрока вносит расслабляющая музыка (даже в те моменты, когда жизни героини угрожает нешуточная опасность!) и полное отсутствие озвучения. В принципе, в массе игр для Wii персонажи также изображают из себя рыб и только медленно шевелят губами. Это плохо, но в большинстве случаев терпимо. Однако если они постоянно молчат в игре, где до 80% игрового времени посвящается именно разговорам, – это совершенно непростительно! Все-таки DVD – это не скромный картридж Nintendo DS, и в нашем случае на подобные «недостатки» нелегко смотреть сквозь пальцы. И все же мы понимаем, что если бы актеры озвучили такое количество текста, как в Another Code R, бюджет игры увеличился бы весьма значительно. Так что не исключено, что не последнюю роль сыграл финансовый вопрос.

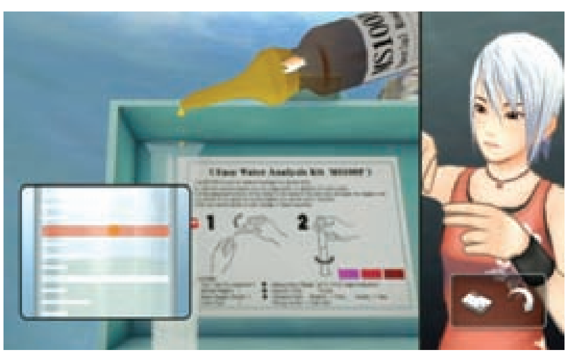
Вверху: В момент перемещения между локациями игровая камера расположена сбоку от персонажа. Хотя это весьма нетривиальное решение, качественная реализация развевает всякие сомнения в удобстве такого подхода.

Внизу: Вид от первого лица автоматически включается только в момент взгляда на какой-то объект или во время решения головоломки.

Что до задачек, то они деградировали до минимально приемлемого уровня – почти любая из них решается за 1-2 минуты. Типичная головоломка здесь выглядит так: «Я случайно нашел молоток, гвозди и доски, а рядом есть поломанная лестница. Что же делать?» К этому безобразию для первоклашек, основная сложность которого кроется в борьбе с управлением, добавлены еще более нехитрые «вложенные» действия: от игрока требуется болтать жидкость в пробирке, толочь растения в ступке, закидывать использованные банки в мусорное ведро и производить прочие действия (в прямом и переносном смысле) при помощи пульта от Wii.

И вот это в общей сложности запросто может отнять у вас 20-25 часов жизни (если будете очень торопиться – немногим более 15). Как уже было сказано, львиную долю этого времени займет выслушивание (сиречь прочтение) вымученных диалогов. Разговоры эти обязательно напомнят, что целевая аудитория игры – преимущественно дети и подростки от 7 до 14 лет. И что зачастую именно им требуется локализация, которой от российской Nintendo, конечно же, нет смысла ждать. Вот и проявляется еще одно из немногочисленных достоинств Another Code R: в игре крайне простой английский, который будет понятен любому, обладающему набором хотя бы минимальных знаний. Словарь под рукой не помешает, но здесь практически нет мудреных речевых оборотов, малоизвестных словечек или какого бы то ни было сленга.

Иными словами, если вы или ваши младшие родственники (особенно женского пола: Эшли частенько беспокоят вещи, которые мальчишке и в голову бы не пришли) попадаете в эту возрастную категорию – A Journey Into Lost Memories станет отличным развлечением и возможностью укрепить знания английского языка. Но если за вашими плечами десятки построенных колоний, сотни спасенных рядовых Райанов и тысячи отправленных в мир иной виртуальных людей – едва ли Another Code R доставит вам удовольствие. **СИ**



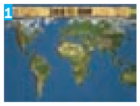


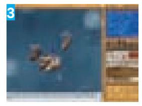
В те моменты, когда Эшли заходит в какое-нибудь помещение или хочет осмотреться в рамках локации, наблюдать приходится из-за спины героини.



В конце каждого эпизода Эшли вспоминает все ключевые события за последние пару часов. От игрока в такие моменты требуется выбрать правильные варианты – как в тех же Two Memories или Hotel Dusk: Room 215.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Властелин морей
2 Merchant Prince 2
3 Patrician 3

7.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР



Вверху: В Южной Африке полным-полно бриллиантов, на продаже которых можно неплохо подзаработать (особенно на старте). Ценятся они дорого, а места в трюме практически не занимают. Рекомендуем!



Флотам нужны порты для пополнения запасов воды и продовольствия. А если своих городов в каком-то регионе нет, заключайте пакт с тем, у кого они есть, – и будет вам счастье.



ТЕКСТ
Андрей Окушко

East India Company

Средневековье заканчивалось, и европейцам становилось тесно на своем континенте. Мореплаватели открывали для них новые земли и торговые пути. А потом их открытиями вовсю пользовались предприимчивые дельцы, создававшие торговые компании и заваливавшие родные края колониальными товарами. Одним из таких дельцов мы и становимся в East India Company.

ИНФОРМАЦИЯ

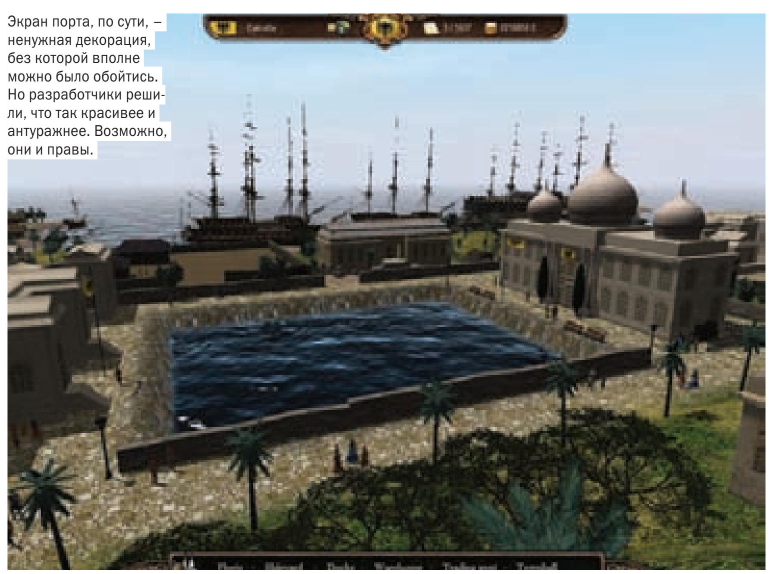
Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Nitro Games
Количество игроков:
до 12
Онлайн:
www.eic-game.com
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Страна происхождения:
Финляндия

Наша задача – создать и развить преуспевающую Ост-Индскую компанию. Квест этот, прямо скажем, непростой – любая ошибка в планировании может стать фатальной. Вложили все деньги в постройку военного флота? А на какие средства будете закупать чай или специи в колониях? Захватили штук двадцать портов? А уже подумали, хватит ли вам золотого запаса на их содержание? Такие вопросы встают перед игроком постоянно. И лучше всего при их решении руководствоваться правилом «Семь раз отмерь, один – отрежь». А то отрежешь раньше времени – и пиши пропало, придется начинать заново (или загружаться с заранее припасенного сейва).

Впрочем, разработчикам надо отдать должное – в кампании они вводят игроков в курс дела потихоньку, поначалу разжевывая непонятные моменты и выдавая неплохие награды за обучающие миссии.

Но уже лет через десять (а основная кампания длится полтора века) вас предоставят самому себе. Правда, поначалу справиться с делами просто – отсылаем корабли в Азию и Африку, привозим товары подороже (на рынке видно, сколько стоит, скажем, шелк в родном порту) и продаем, продаем, продаем. Но над экономикой игры не зря трудились так долго – совсем скоро станет ясно, что привычные торговые маршруты нельзя использовать до бесконечности. Ведь если завалить горожан, скажем, чаем, он будет никому не нужен, и цены упадут. А так как товаров немного (более-менее прибыльных – около десятка), выходит, что максимум в двадцать флотов по пять кораблей достижим лишь теоретически. Потому что практически содержание такой кучи судов весьма накладно, а источники дохода можно пересчитать по пальцам. В конце концов, три-четыре эскадры по пять торговцев легко справятся с вывозом всех прибыльных товаров из-за границы. Сотне кораблей тут делать нечего.

Если вам надоело руководить кучей флотов и хочется чего-нибудь новенького, рекомендуем скачиваемое (увы, платное) дополнение Pirate Bay. Аддон не зря называют хардкорным – в нем лишь один слот для сейва, записывается игра только при выходе (и после каждого успешного боя), а гибель флагмана становится фатальной – ведь играем мы за пиратскую эскадру. Задача – за двадцать лет сколотить состояние побольше. Результат можно занести в онлайн-рейтинг, продемонстрировав свои корсарские таланты. Вот только морские бои в Pirate Bay ничуть не отличаются от оригинала, а участвовать в них придется постоянно (иначе добычи не видать, как своих ушей без зеркала).



Экран порта, по сути, – ненужная декорация, без которой вполне можно было обойтись. Но разработчики решили, что так красивее и антуражнее. Возможно, они и правы.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепно сбалансированная экономическая система, держащая в напряжении до самого финала; интересное дополнение Pirate Bay.

НЕДОСТАТКИ Нудные морские бои, «читерские» способности капитанов, а также десятки нереализованных мелочей, делающих управление компанией не слишком удобным.

РЕЗЮМЕ Хотя разработчики позиционируют East India Company как военно-экономическую стратегию, военный компонент им не удался совсем. Зато экономический хорош – за собственным предприятием нужен глаз да глаз. Тем же, кому не нравится руководить огромной Ост-Индской компанией, посылая свои флоты в Африку и Азию, предлагается скачиваемая «хардкорная» кампания Pirate Bay, где надо прожить в роли пирата 20 лет, не лишившись корабля. Жаль, что все впечатление может испортить здешний интерфейс…



За свою жизнь любой капитан может обзавестись десятью навыками. Поверьте, этого вполне достаточно, чтобы воспитать настоящего морского волка.

Увы, но парочку навыков, доступных вашим капитанам, иначе как «читерскими» не назовешь (способности, к слову, выдаются за накопленные очки опыта, а получить их можно, только лично руководя флотом в сражении). Достаточно взять умения, позволяющие раз в минуту чинить корпус и паруса судна на 10% от первоначальных «хитов», и можно выходить в одиночку на полнокровные эскадры врагов. Само собой, для применения таких навыков авторасчет боя не подходит, и мы снова утыкаемся в те самые унылые морские баталии…



Кадр из дополнения Pirate Bay. И не страшно, что враг сильнее – совсем скоро двое из трех противников сдадутся, а последний пойдет на дно морское.

БОЛЬШЕ ВСЕГО В EAST INDIA COMPANY РАЗДРАЖАЮТ РАЗНООБРАЗНЫЕ НЕДОРАБОТКИ, ЛЕЗУЩИЕ ИЗО ВСЕХ ЩЕЛЕЙ.

Правда, есть один способ обогащения, который мы пока не упомянули, – война. Сделать ее прибыльной реально, но только в том случае, если вы готовы провести за игрой несколько месяцев. А все потому, что деньги и товары со встреченных вражеских флотов мы получим, только принудив их к сдаче. Добиться этого при авторасчете битв невозможно в принципе, значит, каждый бой придется проводить вручную. Тут-то мы и сталкиваемся с основной проблемой военного компонента East India Company – морские баталии унылы и быстро приедаются. Главная беда – слишком низкая скорость действа. Порой нужно ждать несколько минут, прежде чем флоты сблизятся на расстояние выстрела (и это если вам не приходится гнаться за врагом). А кнопки ускорения времени нет, увы. Так что все проходит «медленно и печально», хочется поскорее завершить схватку и вернуться на карту мира. Впрочем, порой брать управление на себя все же необходимо, в самых сложных ситуациях доверять авторасчету не стоит – он вам насчитает так, что потом еще несколько лет будете последствия расхлебывать.

Многие корабли, появляющиеся в более поздние годы, не слишком превосходят ранние аналоги. Впрочем, есть и исключения. Например, фрегаты особенно полюбились автору статьи – они легко справляются как с ролью торговцев, так и с амплуа военных, благодаря отлично сбалансированным характеристикам. Чего не скажешь о девяностопушечном линкоре – слишком он медленный, хотя огневая мощь и поражает воображение.

Вступать в войну, кстати, придется, даже если очень не хочется: лет через пятьдесят после старта отношения с конкурентами наверняка испортятся. Ведь к тому моменту большая часть «свободных» портов повесит на двери таблички «занято», перейдя в чью-то собственность. А значит, закупаться товарами там не получится, и самый простой способ решить проблему – отобрать нужный город у соперника. Жаль только, что лично командовать войсками при штурме нельзя, исход боя рассчитывается автоматически, и потери порой бывают катастрофическими (особенно при максимально отстроенных фортах и гарнизонах у защитников). Утешает лишь то, что и AI может напороться на те же грабли, оказавшись в роли атакующего.

Хотя больше всего в East India Company раздражают разнообразные недоработки, лезущие изо всех щелей. Мы уже сетовали на отсутствие кнопки, ускоряющей время в боях. Помимо этого, недостает настройки для автозакупки на складе (муторно это – каждый месяц вручную проверять несколько портов, надеясь, что нужные товары таки подвезли). Добавим сюда так и не появившуюся автопаузу, невозможность передавать товары между кораблями без участия складов, обязательную подгрузку экрана города при входе в него (и карты мира – при выходе)… Впрочем, если вас такие мелочи не смущают и хочется серьезной экономической стратегии – добро пожаловать на пост директора Ост-Индской компании. И пусть нищают ваши конкуренты, а прибыль растет день ото дня!

P.S. Ах, да, чуть не забыли! Здесь есть мультиплеерные морские бои. Только вот они никому и даром не нужны. За десять дней после релиза в баталиях поучаствовали аж двадцать пять человек (причем пятнадцать ограничились одной битвой). Комментарии, как говорится, излишни…



Вверху: Если враг не идет на мировую, уничтожайте его флотилии. Рано или поздно поверженный соперник сам приползет с мирным договором, да еще и приплатит за его заключение.

Благодарим сайт GamersGate (http://www.gamersgate.com) за предоставленную игру и аддон. **СИ**

Совет №5. Упор на банки!

Чтобы накачать большие бицепсы, нужно использовать тяжёлые гантели. Но чтобы мышцы действительно стали крепкими, требуется длительное воздействие пускай даже и небольшими весами: пока играешь (например, в стратегию) одной рукой, сиди и поднимай небольшую тяжесть другой. Увидишь – эффект проявится уже на следующее утро!

7.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





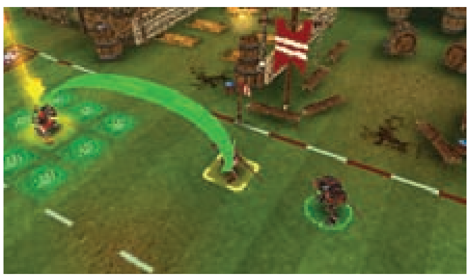
1 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
2 Lord of the Rings: Tactics
3 Madden NFL 09

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
strategy.turn-based.sport
Зарубежный издатель:
Focus Home
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cyanide
Количество игроков:
до 2 (hot-seat, ad-hoc)
Онлайн:
www.bloodbowl-game.com
Страна происхождения:
Франция



Вверху: В центре поля редко бывает тихо – именно там стоят «самые толстые» и идет настоящая рубка.



Вверху: Отдавая пас, помните – не факт, что мяч поймают. Например, гномы часто промахиваются, подбирая «шипастого», – не сложилось у них как-то с ловкостью.

Blood Bowl

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Разбег, удар, шипастый мяч летит в руки соперника и начинается веселье. Веселье пошаговое, с правилами, похожими на американский футбол, но практически без ограничений по силовому воздействию на соперника. Правда, лежачего в Blood Bowl все-таки не бьют, а если и бьют, то так, чтобы судья не увидел (пользуясь случаем, передаем привет арбитру, который в версии для PSP получился слегка подслеповатым). Зато уж отвесить крепко стоящему на ногах противнику затрещину никто не запрещает. Итог стычки, к слову, зависит от броска кубика (или кубиков, если сотоварищи поддержат атакующего), и тут в дело вступает правило: проиграл – ход потерял! Так что один на один (тем более спортсмену с мячом) лучше не выходить, а то свалят «футболиста» соперники, отберут мячик да пробегут к вам в тыл, забив гол. Хотя, конечно, если командуете орками, а напротив – хлипкие эльфы, можно и рискнуть. Но длинноухие способны выкрутиться из этой ситуации – хотя бы потому, что некоторые правила работают не совсем корректно (и даже выброшенный на кубике вариант «оба игрока сбиты с ног» порой приводит к неожиданным результатам). В Blood Bowl на PC и Xbox 360 такого не замечено, видимо, «глюк» присущ лишь портативному варианту. Впрочем, остальное у создателей вышло неплохо…

НЕДОСТАТКИ Отдельные ошибки в реализации настольной версии на приставке; загадочная судейская «слепота»; невозможность сразиться в онлайн-чемпионатах.

ДОСТОИНСТВА Неплохое воплощение правил настольной Blood Bowl; восемь разных рас со своей тактикой на поле; длинная кампания из полутора десятков чемпионатов.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





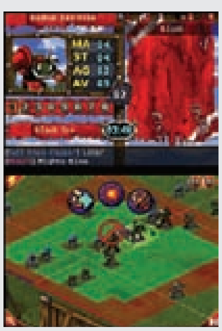
1 Warhammer 40,000: Squad Command
2 Madden NFL 2009
3 Advance Wars: Days of Ruin

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

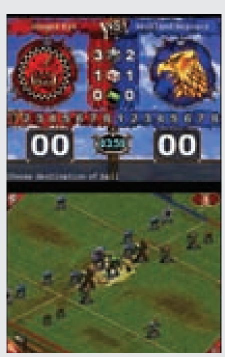
7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
strategy.turn-based.sport
Зарубежный издатель:
Focus Home
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cyanide
Количество игроков:
до 2 (hot-seat, multi-cart)
Онлайн:
www.bloodbowl-game.com
Страна происхождения:
Франция




Вверху: Графика на DS спрайтовая, кадров анимации маловато, но различить, кто есть кто, можно даже на максимальном удалении.

Справа: В гоблинскую команду можно взять маньяка с бензопилой или акробата, оседлавшего тренажер «Кузнечик» (также известный как pogo stick).

Blood Bowl

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Учитывая все ограничения, налагаемые платформой, можно считать, что с самым «младшим» портом Cyanide справилась неплохо. RTS-режим, как и на консоли от Sony, в коробочку не попал, однако пошаговая версия не отстает от PC и PSP-собратьев, предлагая нам на выбор те же восемь рас, включая даже суперигроков вроде троллей, огров и минотавров. Кажется, единственные, кто не уместились в нинтендовский «портсигар», – гномы верхом на паровых катках, но и без них действо остается азартным и кровавым. К интерфейсу, скажем так, можно привыкнуть, хотя в нем полно недодумок и откровенных глюков – кнопки в меню нажимаются не с первого раза, расставлять игроков перед матчем очень неудобно (впрочем, один раз создав порядок, можно его сохранить), а во время игры хотелось бы видеть на верхнем экране не здоровенные логотипы команд, а более подробную информацию о происходящем – например, сложность проводимого паса или шансы на успех при выполнении того или иного действия (хотя последнее уже можно назвать читерством). Но, несмотря на все перечисленное, играть интересно даже с компьютерным противником, а режим чемпионата позволяет вам не только показать себя на поле, но и шаг за шагом вырастить из своих и без того нехилых спортсменов настоящих монстров бладбоула.

НЕДОСТАТКИ Плохо адаптированный под DS интерфейс. Хотелось бы, чтобы в ходе матча отображалось побольше полезной статистической информации. Нет игры по Интернету.

ДОСТОИНСТВА Умные компьютерные соперники – разные команды используют разную тактику. Отлично перенесенные в портативный формат правила оригинальной настольной игры со встроенной справкой.

8.0

ЗА САУНДТРЕК
СТРАНА ИГР

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

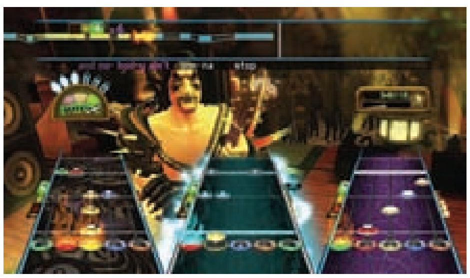
1 Guitar Hero: World Tour
2 Guitar Hero: Metallica
3 Guitar Hero II

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Beenox
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
hub.guitarhero.com
Страна происхождения:
Канада



Вверху: Чем вдохновлялись дизайнеры, делая арены в Smash Hits (как, например, эта – в виде джунглей с хищными растениями), для нас остается загадкой.



Вверху: Табулатуры многих песен были изменены до неузнаваемости, очень жаль, что далеко не всегда в лучшую сторону.

Guitar Hero: Smash Hits

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Начнем с общеизвестных фактов: Smash Hits – это компиляция треков из первых трех частей Guitar Hero, аддона Rock The '80s и GH: Aerosmith, доработанных для исполнения вчетвером. Кроме этого, часть песен была заново сведена, теперь уже с использованием мастер-треков настоящих исполнителей, а не кавер-версий от неизвестных групп. Благодаря этому такие хиты, как Bark at the Moon Оззи Осборна и Free Bird группы Lynyrd Skynyrd, зазвучали ощутимо лучше.
Еще один сюрприз, о котором мы даже не могли догадываться, – совершенно новые табулатуры для всех песен из старых частей. Однако тут уже не все так однозначно. Если песни No One Knows и Mother после такого «рестайлинга» стали еще играбельнее, то творчеству групп Franz Ferdinand и Alice in Chains ужасно не повезло – ранние табулатуры их песен намного достовернее.
С презентационной частью игры вышла явная промашка. Поскольку сборник хитов было решено выпустить в виде отдельного издания, мы надеялись, что «Старыми песнями о главном» все не ограничится. На деле же, кроме новых арен сомнительного качества (реально классные – только последние две) в Smash Hits практически нет нового контента. Спрашивается, зачем было городить огород с выпуском дисковой версии? Выложили бы DLC к World Tour, да и дело с концом.

НЕДОСТАТКИ Нет новой анимации, арены (кроме двух последних) скучноваты, новые гитарные партии некоторых песен из первых частей хуже, чем версии из оригинальных игр.

ДОСТОИНСТВА Великолепный подбор песен, табулатуры многих из них – ощутимо улучшены, все песни открыты сразу в Quickplay, есть режим Expert+ для барабанщиков.

7.5

ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Star Ocean: Second Evolution
2 Star Ocean
3 Tales of Eternia

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
TOSE
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.starocean1game.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Западные рецензенты сразу же охарактеризовали сюжет Star Ocean как «нечто похожее на Star Trek». На деле, хоть в игре и впрямь встречается немало формальных отсылок к американской телефантастике, с сюжетом они не связаны.



Вверху: «Включать» напарникам сильные удары лучше только перед сражениями с боссами, потому что иначе они потратят все MP на рядовых противников, вовсе позабыв про простые атаки.

Star Ocean: First Departure

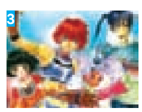
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Самый первый выпуск Star Ocean – наконец-то на английском языке. В нем почти нет космических приключений, и «новая планета» воспринимается не иначе как еще один фэнтезийный мир из типичной JRPG. Однако отсутствие частых межгалактических перелетов нисколько не умаляет достоинств ролевой игры: сюжет здесь даст фору любой другой JRPG не только на PSP, но и на других платформах, а техническая сторона вопроса так и вовсе может считаться безупречной. Превосходные фоны, красивейшие анимационные вставки от студии Production I.G., пристойно озвученные диалоги – римейк Star Ocean буквально влюбляет в себя, заставляет на время отложить прохождение всех прочих игр. Единственное, что не вписывается в общую картину, так это чересчур заниженная сложность сражений. По прибытии на новую локацию достаточно приобрести «местную» броню (денег за убитых монстров всегда выдают в избытке), и можно ничего не бояться. А если же еще и прокачаться как следует, то очень скоро некоторые противники вообще не смогут нанести героям хоть какой-то урон. Это, конечно, не мешает наслаждаться историей и перепроходить игру по несколько раз, меняя состав спасителей вселенной, но выглядит крайне нелепо в сравнении с той же Star Ocean: The Last Hope.

НЕДОСТАТКИ Заниженная сложность. Часто и по несколько раз приходится возвращаться на старые локации. Многие города и подземелья разделены на слишком много «экранов» – на втором десятке начинаешь путаться.

ДОСТОИНСТВА Великолепные аниме-заставки, увлекательный сюжет, превосходное музыкальное сопровождение, красивые фоны, обилие персонажей. Игру можно проходить несколько раз в погоне за новыми сценками.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Star Ocean: Till the End of Time
2 Star Ocean: First Departure
3 Tales of Eternia

ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР

7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
TOSE
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.starocean2game.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Вопреки ожиданиям, персонажи так и остались спрайтовыми – это не бросается в глаза ровно до тех пор, пока героя не покажут крупным планом.



Вверху: В отличие от многих других подобных игр, сражения идут в реальном времени. Так что чаще всего спасает не тактическое мышление, а умение очень быстро нажимать на кнопки.

Star Ocean: Second Evolution

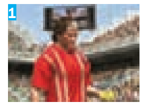
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ С римейком первой Star Ocean (First Departure) все достаточно однозначно: с нуля переработанная графика на основе усовершенствованного движка Star Ocean: The Second Story, ключевые сцены от анимационной студии Production I.G., озвученные диалоги, новые персонажи и противники. Иными словами – полная переработка SNES-оригинала. Выводы? Надо брать! А вот с Second Evolution все не так просто. Все же вторая часть Star Ocean появилась уже на PS one и была переведена на английский. То есть, знакома многим не понаслышке. Да и на PSP – по сути, та же самая версия со слегка обновленной графикой, более качественным озвучанием, новым персонажем (Welch Vineyard из Star Ocean: Till the End of Time) да рядом сцен от той же Production I.G. С другой стороны, отменного сценария и увлекательного игрового процесса оригинала тоже ведь никто не отнимал. Так что, если вы являетесь поклонником ролевых игр такого рода, но в свое время упустили The Second Story, мимо проходить ни в коем случае нельзя. А если не пропустили, остается только решить, хотите ли вы сыграть в ту же самую игру повторно? Ведь все бонусы римейка – лишь приятное дополнение, чудес от Second Evolution ждать не стоит.

НЕДОСТАТКИ Долгое время загрузки локаций и сражений. Графически игра не особо улучшилась. Очень часто происходящее во время битвы превращается в неуправляемую кучу-малу.

ДОСТОИНСТВА Отличный сюжет. Более качественное, чем раньше, озвучение. Как и оригинальная The Second Story, Second Evolution способна подарить полсотни часов удовольствия любому поклоннику подобных игр.

7.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Top Spin 3
2 Smash Court Tennis 3
3 Table Tennis

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii
Жанр:
sports.traditional.tennis
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sumo Digital
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.virtuatennis2009.com
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Число именитых теннисистов в Virtua Tennis 2009 заметно выросло – теперь то и дело натыкаешься на знакомые фамилии.



Вверху: Выбор ударов невелик – зато Virtua Tennis 2009, в отличие от Top Spin 3, не требует долгого освоения.

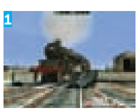
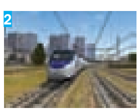
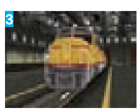
Virtua Tennis 2009

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Заслуживает Virtua Tennis 2009 положительного или отрицательного отзыва? Все зависит от того, чего именно вы ждали. Если нужен полноценный симулятор тенниса, способный на равных биться с Top Spin 3, то VT 2009 разочарует. Играть стало еще проще, чем в предыдущей части – арсенал ударов сведен к минимуму, уходы мяча в аут случаются лишь по большим праздникам, а виртуальные Надаль и Федерер даже не пытаются соответствовать званию лучших игроков мира… В общем, VT 2009 изо всех сил старается не испортить вам настроение. Порой даже слишком старается – сложными можно назвать лишь первые 5-6 матчей, а после вы наконец освоитесь в игре и победы начнут приходить одна за другой. В результате продолжительный карьерный режим, главное новшество по сравнению с Virtua Tennis 3, быстро надоедает чередой однообразных встреч. Но, несмотря на это, назвать VT 2009 шагом назад не поворачивается язык – скорее это поворот в сторону Wii Sports и других «околоспортивных» забав. Несложные поединки отлично помогают занять время (особенно при наличии живого соперника), а разнообразные мини-игры способны незаметно украсть из вашей жизни еще несколько часов. Благо выбор упражнений с мячом в VT 2009 стал еще шире. Если захотите покормить слона апельсинами при помощи ракетки или поиграть на корте в боулинг, Virtua Tennis 2009 придется как нельзя кстати.

НЕДОСТАТКИ Слишком мало изменений по сравнению с Virtua Tennis 3, чересчур слабые соперники, устаревшая графика, карьерный режим невыносимо однообразен.

ДОСТОИНСТВА Простота в освоении, увлекательные мини-игры, наличие реальных теннисистов.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Rail Simulator
2 Microsoft Train Simulator
3 Trainz Railroad Simulator 2004

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.train
Зарубежный издатель:
RailSimulator.com
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
RailSimulator.com
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.railsimulator.com
Страна происхождения:
Великобритания

Вверху: Каких только локаций здесь нет – от больших городов до станций с парой домишек, от зимних полей до весеннего леса. Хотя современной графику все-таки не назовешь.

Внизу: На железнодорожный мирок можно смотреть «с небес», из кабины машиниста и даже из купе поезда.





Railworks

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Если быть кратким, то железнодорожный симулятор Railworks – обновленная версия Rail Simulator (не зря же игра какое-то время именовалась просто второй частью). Маршруты, по которым вы будете ездить, в основном те же (хотя есть несколько новых), Многие недостатки первой серии не исправлены – например, неработающие фары у локомотивов ночью, равно как и отсутствие прочего освещения. Да и давно обещанный мультиплеер в Railworks так и не появился (хотелось бы верить, что мы все-таки увидим его в будущем). Впрочем, совсем без дела разработчики не сидели – они серьезно улучшили старые маршруты, довели графику до более-менее приемлемого уровня, включили в игру новые локомотивы и разнообразные элементы декора, разработанные фанатами. А сейчас продолжают улучшать свое детище, публикуя в онлайн-магазине Steam мини-аддоны, основное предназначение которых – борьба с багами и всяческие мини-фишки. Но если быть честными, то для самостоятельной игры добавок, включенных в Railworks, все-таки маловато, может, стоило честно назвать проект дополнением? Или же кардинально переработать концепцию и добавить, скажем, экономику и возможность открыть собственную железнодорожную компанию?..

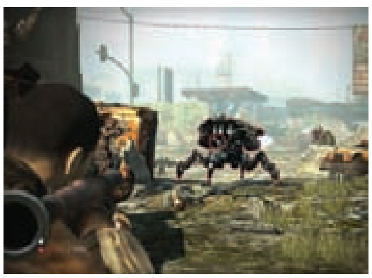
НЕДОСТАТКИ Новинок по сравнению с Rail Simulator в Railworks маловато; а музыки и мультиплеера как не было, так и нет.

ДОСТОИНСТВА Графика значительно улучшилась; свежие и обновленные версии старых маршрутов неплохи, равно как и дополнительные локомотивы.

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Терминатор: Да придет спаситель



Оригинальное название: Terminator Salvation
Страна происхождения: Швеция



Жанр: shooter.third-person
Зарубежный издатель: Equity Games/ Evolved Games
Российский издатель: ND Games
Разработчик: GRIN
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/terminator-salvationthegame

PC (1 DVD)

«Терминатор: Да придет спаситель» из той породы проектов «по мотивам», на которые приятно смотреть, но играть не тянет. Когда виртуальный Джон Коннор, отдаленно похожий на Кристиана Бейла, выдает монолог о крушении последней надежды на выживание, а затем на экран выползает огромная железная тварь, хочется откинуться на спинку кресла и не прикасаться к клавиатуре. GRIN следовало бы преподать мастер-класс МакДжи, научить режиссера расставлять акценты в экшн-сценах: в видеороликах постоянно что-то взрывается, рушится, ломается, кто-то умирает, камера не теряет из виду героев, оказываясь то позади, то перед ними. На практике, правда, все на порядок скромнее. Будущий лидер сопротивления сражается с киборгами «Скайнета» (аэростаты, «осы», «пауки», Т-600 и Т-700), а в редкие минуты затишья обменивается с напарниками короткими репликами (русские субтитры прилагаются). Оригинальные голоса сохранены. И это правильно, ведь, наряду с саундтреком, озвучка – главное достоинство игры.

РЕЗЮМЕ Шутер, скроенный по старым лекалам. Бродить по опустошенным машинами улицам, периодически стреляя в воздух, – сомнительное удовольствие.

Fuel



Оригинальное название: Fuel
Страна происхождения: Франция



Жанр: racing.freeplay
Зарубежный издатель: Codemasters
Российский издатель: ND Games
Разработчик: Asobo
Количество игроков: до 16
Системные требования: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/fuel

PC (1 DVD)

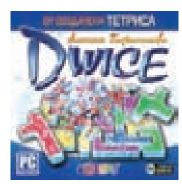
В Fuel удивляет прежде всего то, что разработчикам хватило сил, терпения и таланта на моделирование 5 тыс. квадратных миль территории, но не достало фантазии, чтобы заполнить открытый мир интересными заданиями. На континенте, истерзанном резкими перепадами температуры, тайфунами, ливнями и прочими подарками взбунтовавшейся матушки-природы, решительно нечего делать. Ну разве что взобраться на квадроцикле на высокую гору, где закаты выглядят особенно красиво, посоревноваться с алчными экстремалами за драгоценное топливо, опробовать мультиплеер на 16 человек… Несмотря на жанровую принадлежность, здесь много текста. Куда ни глянь – везде буквы! Меню слева, меню справа, меню сверху, бегущая строка внизу, подсказки, без спроса возникающие в самом центре. ND Games удалось сохранить читабельность информации: шрифты подобраны грамотно, цветовая гамма подходящая, значки хорошо вписываются в интерфейс. Такой подход к работе всегда приятен.

РЕЗЮМЕ ND Games снова порадовала. Локализация Fuel лишена серьезных недостатков, ляпы можно пересчитать по пальцам.

Dwice Алексея Пажитнова



Оригинальное название: Alexey's Dwice
Страна происхождения: США



Жанр: special.puzzle
Зарубежный издатель: WildSnake
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: WildSnake
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 750 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/dwice

PC (1 CD)

Лавина медленно спускается на хижины, приютившиеся у подножия горы. Пока не поздно, надо спасать шаткие домики, а заодно и их владельцев. Как? Щелкаем по блокам одинаковой формы, зарабатываем очки, заполняем шкалу прогресса. Звучит просто, но мелочи вносят коррективы в геймплей. Так, на финальных этапах в режиме квеста время в дефиците, поэтому приходится кликать без разбора, полагаясь на удачу. Уничтожение однотонных глыб приносит больше очков, но найти полностью идентичные фигуры удается не всегда. В сложных ситуациях помогают бонусы. Ассортимент небогат, бесполезные предметы отсутствуют. Динамит, к примеру, дробит блоки на куски; и пусть количество фигур в «прямоугольном стакане» увеличивается, зато найти пару становится проще. Да и сходит лавина гораздо медленнее. Огненная волна уничтожает несколько горизонтальных рядов; настоящая панацея в случаях, когда до проигрыша остаются считанные секунды. Жаль, что из-за скудного набора бонусов Dwice надоедает быстрее аналогичных казуалок.

РЕЗЮМЕ Ждавшие шедевра от Алексея Пажитнова будут расстроены, остальные Dwice попросту не заметят – у них есть «Тетрис».

1/8 Жизни

сбарро

Если жизнь, как и пиццу, разделить на 8 частей, то мы увидим, что 1/8 часть человек тратит на еду. Чтобы ваша 1/8 жизни была такой же яркой и вкусной, как 1/8 нашей пиццы, вы можете воспользоваться этим купоном в любом ресторане Сбарро.



купон действителен до 15.10.2009

50

*Минимальная сумма заказа – 350 руб.
1 купон действителен при одном заказе.
В акции не участвуют блюда, комбо-обеды и спец-предложения, предлагаемые по особой цене.

50

сбарро рубли

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

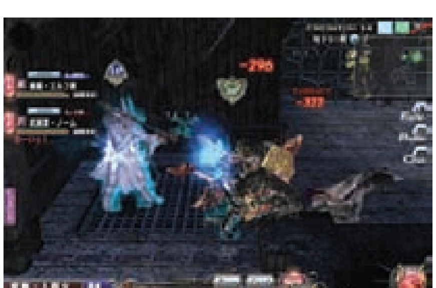
Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



94
Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце пошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

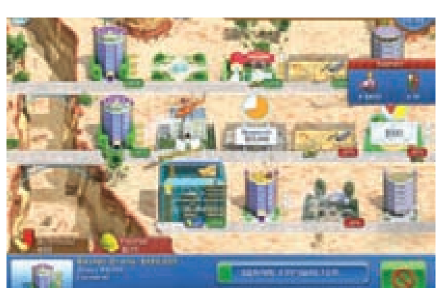
В этом номере:
Quest of D: The Battle Kingdom



104
Казуальные игры

Священная война между хардкорными профи и наивными любителями казуальщины – всего лишь миф. Есть игры, качественные и не очень, а люди различаются только степенью своей увлеченности. У вас наверняка есть подруги, мамы и бабушки, которым простые и понятные игры придутся по душе.

В этом номере:
Из первых рук. Пропавшая Венера
Магнат отелей
Морское путешествие



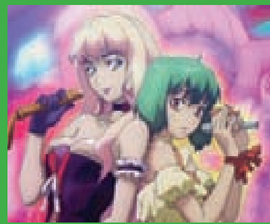
102
Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
Bunny
Questionable Content



Смотрите также



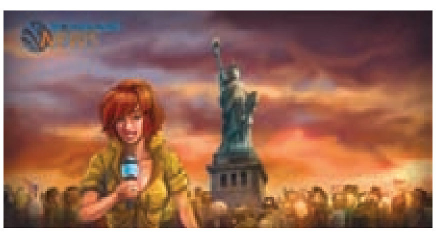
Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Quest of D: The Battle Kingdom

Почему японцы так любят мобильные телефоны? Что они с ними делают? Читают книжки и гуляют по Интернету, играют в Before Crisis: Final Fantasy VII и заказывают билеты в кино. Не секрет, что их мобильники кое в чем обходят наши ноутбуки. Японцы, например, могут во время поездки в метро тренировать монстров, чтобы подготовиться к вечерней партии в Quest of D. А мы – нет.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Quest of D – это кооперативная экшн-RPG с коллекционными картами. Хотя предназначена она для аркадных автоматов, часть функций продублирована в специальном приложении для телефона. Идея, конечно, не нова, но и не затаскана. Суть в следующем: воспользовавшись сотовым, вы где угодно и когда угодно натренируете ораву существ – будущих помощников в боях. По дороге на работу можно обменяться с другими геймерами предметами и, например, договориться о матче часиков в семь.

А в условленный срок вы приходите в аркаду, загружаете своего персонажа, выбираете подземелье и, если настроение подходящее, с тремя приятелями (они в это время могут находиться хоть на другом конце Японии) начинаете кооперативный набег на монстров. Разрешены и одиночные эскапады. В последней ревизии Quest of D появился также режим Versus, рассчитанный на PvP-сражения.

Пока вы не заскучали, важное замечание: над Quest of D трудится команда Sega AM-2, создавшая OutRun, Virtua Fighter и много других отличных вещей. Оригинальный автомат вышел в 2004 году, а последнее обновление к нему появилось в конце 2007-го. По игре все еще проводятся турниры, но вскоре ее могут и позабыть – те же сотрудники AM-2 готовятся выпустить Shining Force Cross, RPG с очень похожим геймплеем. А пока этого не произошло, вернемся к Quest of D.

Перед тем как отправиться на уровень, необходимо скормить машине несколько карт из своей коллекции (одну карточку бесплатно дают после каждого матча). Какие-то разрешают вызывать монстров, другие открывают новые спецприемы, третьи снабжают персонажа специальной броней или оружием, а иные просто добавляют в инвентарь полезные предметы для восстановления здоровья или энергии.

Вы выбрали колоду, автомат перенес ее в игру. Теперь иконки с монстрами и навыками складываются в панель снизу: сенсорный экран позволит жать на них как на кнопки, когда начнется битва. Дальше разбираемся с картами, дающими экипировку и полезные предметы. Вы идете в меню инвентаря, надеваете на героя кольчугу и выбираете меч, складываете в вещмешок свитки и еду. Наряду с «карточными» предметами существуют исключительно виртуальные (они называются e-items). Скажем, в подземелье легко отыскать припасы вроде кусков мяса. Единственная разница – окорок, нарисованный на карточке, кочует из одного матча в другой, а виртуальный навечно исчезает в желудке персонажа. Пока

ОКОРОК, НАРИСОВАННЫЙ НА КАРТОЧКЕ, КОЧУЕТ ИЗ ОДНОГО МАТЧА В ДРУГОЙ, А ВИРТУАЛЬНЫЙ НАВЕЧНО ИСЧЕЗАЕТ В ЖЕЛУДКЕ ПЕРСОНАЖА.



Героям некоторых классов, вроде чародеев и клириков, лучше идти на бой не в одиночку, а с компанией соратников.



Не верится, что такую мрачную игру могли сделать в AM-2.

Скорее в номер!

Стрелялка Tank! Tank! Tank! от Namco направляется в западные аркады. Это ни в коем случае не симулятор – управляя маленьким смешным танчиком, вы должны расстреливать гигантских роботов и огромных чудовищ. А в онлайновых режимах можно драться как вместе, так и друг против друга.



Хочу!

В Японии игры Quest of D пользуются огромной популярностью, но на Запад они так и не прорвались. Теперь даже надеяться на это смысла нет. Может, хоть идейный наследник Shining Force Cross к нам однажды приедет?





Драки между героями появились только в третьей ревизии, но вот такие картинки рисовали с первой части.

ВЫ ЗАГРУЖАЕТЕ ПЕРСОНАЖА, ВЫБИРАЕТЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ВМЕСТЕ С ТРЕМЯ ПРИЯТЕЛЯМИ, НАХОДЯЩИМИСЯ В ЛЮБОЙ ТОЧКЕ ЯПОНИИ, НАЧИНАЕТЕ КООПЕРАТИВНЫЙ НАБЕГ НА МОНСТРОВ.

бой не начался, можно поработать над оружием и броней – улучшить их, обвешав магическими камнями.

Но вот боец, на ваш взгляд, достаточно подготовлен к предстоящим сражениям – настала пора отправиться в один из многочисленных лабиринтов Quest of D. Минут за десять необходимо пройти несколько уровней, а под конец победить большого босса – дракона, например. Временем вы ограничены не слишком строго: роль таймера выполняет полоска энергии, которая постепенно уменьшается. Когда она доходит до нуля, начинают убавляться жизни. Впрочем, и энергию, и здоровье можно восстанавливать. Схватки разворачиваются в реальном времени и напоминают Diablo: вы подходите к врагам и рубите их, пока они не умрут. По крайней мере, именно так все выглядит с персонажем класса «воин». Клирикам же приходится полагаться на белую магию, чародеям на черную, а воры умеют красть предметы и ловко уклоняются от вражьих выпадов. И про вызов монстров не забывайте – не зря же их в метро приходится раскачивать. А когда герой набирает достаточно очков опыта, он волен сменить профессию: воин, например, со временем превращается либо в рыцаря, либо в варвара, а чародей – в мудреца или черного мага. Раса также важна: из эльфов получаются хорошие лучники и маги, из гномов – замечательные бойцы, а люди годятся хоть куда. Наконец, герою можно менять внешность, как в каком-нибудь Oblivion. Кооператив в Quest of D играет важную роль, поэтому каждый персонаж должен быть индивидуален.

За управление отвечают рычажок и четыре кнопки – удар, блок, уклонение и использование навыка или магии. Время от времени приходится вспоминать о сенсорном экране: с его помощью вы добываете бонусы и открываете сундуки, выделяете врагов и выбираете умения, отдаете приказы товарищам по оружию.

Примерно такие игры и приходят на ум, когда кто-нибудь вспоминает о бедственном состоянии аркадного рынка в России. У нас залы с автоматами и впрямь не процветают, но возможностей для развития море. В Quest of D люди буквально влюбляются: если вы не начнете дорожить коллекцией карт, то обязательно прикипите душой к своему герою или, на худой конец, сдружитесь с командой. И пути назад уже не будет. **СИ**



В режиме Versus таймер все-таки есть – у кого к концу раунда больше очков, тот и побеждает.



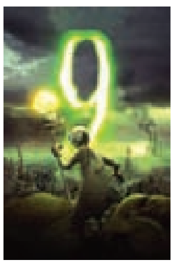
Не все уровни оказываются подземными – иногда дают подышать свежим воздухом.

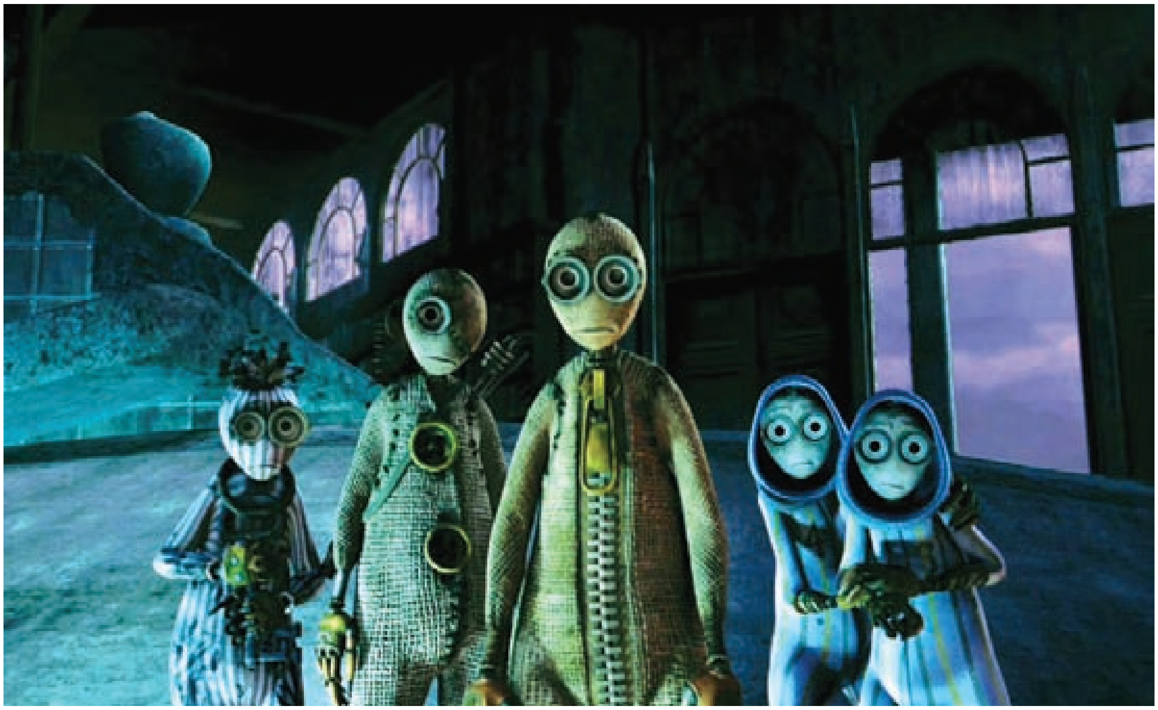
Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров



ТЕКСТ
Роман «rait» Романов





Девять

ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 9 сентября

Жанр:
фантастика, приключения, мультфильм
Оригинальное название:
9
Режиссер:
Шэйн Эккер
Продюсеры:
Тимур Бекмамбетов, Тим Бертон
В ролях:
Элайджа Вуд, Джон С. Рейли, Дженнифер Коннелли, Криспин Гловер, Мартин Ландау
Роли дублировали:
Константин Хабенский, Владимир Турчинский, Валерий Золотухин, Александр Пушной, Тутта Ларсен
Производство:
Германия, США
Продолжительность:
79 минут

Кошмарные твари или люди, пугающие почище любого монстра, разруха, тоска, смерть и всепоглощающий ужас – вот чего хватает в любой постапокалиптической вселенной. В подобных условиях могут существовать лишь мускулистые мужики с большими пушками или роковые красотки, на которых клюют подобные персонажи. А спасать подобный мир, точнее, его остатки, могут только самые брутальные типы с самым внушительным арсеналом. Таковы стереотипы, и почти невозможно поверить, что восстанавливать справедливость и сеять добро на опустошенной планете возьмутся то ли вязаные, то ли сшитые из кусочков разных тканей человечки, словно вышедшие из какой-нибудь Little Big Planet. Между тем в мультфильме «Девять» дело обстоит именно так.

Впрочем, от мультфильма осталась только форма – нарисованные герои бегают по нарисованному миру. Не случайно короткометражная версия «Девяти» в 2005 году номинировалась на «Оскар». Казалось бы, мы не раз слышали такие истории: миролюбивый профессор изобретает способ наделить машины разумом, но его открытие тут же начинают использовать в военных целях. Вскоре одушевленные механические монстры устраивают геноцид человечества. Неоригинально? А смотришь, как девять несуразных героев-кукол, которым профессор передал части своей души, пытаются сохранить то немногое, что осталось от планеты, и терзаешься страхом: вдруг у них не получится?

Не сопереживать бравым бойцам попросту невозможно – хотя бы потому, что им предстоит не только сражаться с чудовищами, но и пытаться ужиться друг с другом. В "тряпочной" команде есть и самопровозглашенный лидер (заметим, капризный и вспыльчивый), и безумный художник, и миролюбивый мечтатель. Будь на их месте актеры-люди, все бы и вовсе стало на свои места, ведь «Девять» - серьезный фильм, пусть и снят в нетипичной для постапокалипсиса стилистике. Впрочем, мультфильмы давно перестали быть развлечением только для детей, и эксперимент Эккера блестяще это доказывает.

В «Девяти» есть все, что нужно для успеха. Захватывающие битвы и невероятные, красивые и странные враги, великолепного качества картинка и отличная актерская игра, пусть даже исполнителям приходится полагаться лишь на голос. И тут для российского зрителя приготовлен еще один сюрприз: Тимур Бекмамбетов опять провернул фокус с «русской» версией. Вместо качественного, но банального «прямого» перевода, известный фантаст Дмитрий Глуховский написал, по сути, новую историю с дополнительными сюжетными линиями и актуальным для нашей страны подтекстом (также он сочинил приквел к ленте).

А еще в «Девяти» есть половинка ножниц в качестве двуручного меча, армия красноглазых тварей, кукла, похожая на архиепископа, и самые красивые в истории мультипликации взрывы и панорамы разрушенного города.

«Девять» нужно показывать на уроках ОБЖ и на заседаниях «Большой восьмерки», когда там обсуждаются системы ПРО, на встречах любителей Fallout, и в кружках кройки и шитья, – одним словом, везде. И дело тут не в каких-то уроках, «морали басни» или чем-то подобном. Дело в том, что хорошие фильмы нужно смотреть и пересматривать чаще и больше, а хорошие мультфильмы – тем более. А после просмотра «Девяти» сшейте себе кого-нибудь из героев и положите к противогазу, спичкам и соли. Не дай Бог, пригодится.

Disney на Blu-ray

Марина Жигалова-Озкан, генеральный директор Disney в России, отвечает на вопросы о первых российских Blu-ray релизах компании.



? Расскажите о вашем стартовом Blu-ray пакете. Какие фильмы в него вошли?

В первый пакет Disney Blu-ray вошли наши лучшие релизы за последние несколько лет. Это те фильмы, которые уже успели завоевать зрительскую любовь. С их помощью мы открываем новую страницу в индустрии домашних развлечений для всех поклонников нашей продукции. Disney Blu-ray – это не просто очередной формат, это волшебство в высоком разрешении. Стартовый пакет представлен нашей «великолепной семеркой». Туда вошли «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф», «Хроники Нарнии: Принц Каспиан», «Сокровище нации», «Сокровище нации: Книга тайн», «Тачки», «Валл-И» и «Вольт».

? В ближайшее время планируются какие-то большие проекты?

Принцип «не количество, а качество», лежащий в основе составления первого пакета релизов, будет использован и в дальнейшем. Мы собираемся представить вниманию российского потребителя как новинки, так и лучшие образцы классического наследия Disney. Всего до конца года появятся 15 релизов в формате Blu-ray. При этом блокбастеры 2009 года, успешно прошедшие в кинопрокате, выйдут на DVD и Blu-ray одновременно. В частности, такие проекты, как «Вверх», «Книга мастеров» и «Миссия Дарвина».

? Американские и европейские «блюрей»-издания тех же фильмов стоят значительно дешевле. Почему такая высокая цена на российский продукт?

Сравнение отечественных и западных ценовых реалий не совсем корректно, так как на международных рынках Blu-ray активно замещает DVD, превращаясь в продукт массового спроса в индустрии домашних развлечений.

? Насколько, по вашему мнению, российский рынок сейчас готов к появлению фильмов на Blue-ray-дисках? Есть ли на них достаточный спрос?

Blu-ray – это революционный шаг в области домашнего развлечения, и мы верим в позитивную динамику развития этого формата в России. Конечно же, переход от DVD к Blu-ray займет какое-то время. Однако уже сейчас нам бы хотелось представить лучшие фильмы Disney в этом формате.

? Как вы считаете, что сейчас является главным сдерживающим фактором в развитии Blu-ray в России?

Я думаю, что процесс перехода будет плавным и постепенным, в основном, благодаря тому, что люди привыкли к определенному формату, оборудовали домашние кинотеатры, сформировали коллекции любимых фильмов. Именно поэтому формату Blu-ray потребуется некоторое время, чтобы занять прочные позиции на рынке домашних развлечений.

? В скором времени в кинопрокат выходит первый российский фильм, Disney – «Книга мастеров». Будет ли у него Blu-ray издание, известны ли какие-то подробности на этот счет?

«Книга мастеров» станет одним из первых фильмов Disney, которые будут выпущены на DVD и Blu-ray день в день, 10 декабря. Сейчас идет работа над этим изданием, и в ближайшем будущем мы все о нем расскажем.

Все о Blu-ray

Blu-ray Disc или BD – формат оптического диска высокой плотности для хранения данных или видео высокой четкости. Используются диски стандартного диаметра 12 и 8 см и голубой лазер с длиной волны 405 нм. Над стандартом совместно трудились компании-участницы Blu-ray Disc Association.
Название Blu-ray происходит от сине-фиолетового цвета лазера. Букву «e» сознательно исключили из слова blue, чтобы зарегистрировать торговую марку, так как выражение «blue ray» является часто используемым и копирайт на него не получить. Благодаря меньшей длине волны (405 нм), на Blu-ray-диске помещается больше данных, чем на DVD, который использует лазер 650 нм. Объем одного слоя BD – 25 Гбайт, что в 5 раз больше, чем у DVD. Двухслойный BD-диск может хранить 50 Гбайт, что в 6 раз больше емкости двухслойного DVD (8.5 Гбайт). Скорость чтения 1х составляет 36 Мбит/с.
Для хранения видео используются кодеки MPEG-2, MPEG-4 AVC (H.264) и VC-1.

› Тачки

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
мультфильм, приключения
Режиссер:
Джон Лассетер, Джо Рэнфт
Оригинальное название:
Cars
В ролях:
Оуэн Уилсон, Пол Ньюман, Бонни Хант
Страна:
США
Продолжительность:
112 минут
Формат изображения:
2,35:1 (16:9, 1080p)
Формат звука:
русский DD 5.1, английский DD 5.1, украинский DD 5.1, китайский DD 5.1



Мальчики любят машинки игрушечные, мужчины – машины настоящие, красивые и дорогие. Девочки любят истории про дружбу и любовь, женщины – про то же самое, но со всевозможными трудностями и препятствиями. И все вышеперечисленные очень любят смеяться. «Тачки» – тот редкий случай, когда недовольных не остается. Машины гоночные и машины премиум-класса, история про тяжелые поиски счастья и смену жизненных ценностей, красивая сказка про дружбу, верность и любовь. И все это очень-очень смешно. Да к тому же еще и очень-очень красиво – сочно, ярко, весело. Прорисовка, как и в любом «диснеевском» мультфильме, на высшем уровне.
А для тех, кто не любит «просто» мультфильмы, «Тачки» – это история о том, что рано или поздно каждый должен выбрать правильную дорогу. И о том, что слава и деньги важны куда меньше, чем дружба, честь и любовь. И это отнюдь не прописная истина, иначе ее не нужно было бы повторять снова и снова…

Бонусы:
- Рассказ о создании фильма (16 минут)
- Альтернативный финал (4 минуты)
- Удаленные сцены (14 минут)
- Короткометражка «Человек-оркестр» (5 минут)
- Короткометражка «Метр и призрачный свет» (7 минут)
- Рассказ о разработке персонажей (5 минут)
- Рассказ о работе мультипликаторов и режиссеров (5 минут)
- Рассказ о создании Радиатор-спрингс (5 минут)
- Рассказ о «Хадсоне» (3 минуты)
- Рассказ о создании графики (4 минуты)
- Настоящие мировые гонки (5 минут)
- Музей Даррена Уорлтрина (7 минут)

НОВОСТИ

Тимур Бекмамбетов попытается вернуть в сиквел «Особо опасен» персонажа Анджелины Джоли.

Началась работа над четвертой частью фильма «Миссия невыполнима». В данный момент Джош Аппелбаум и Андре Немец, работавшие над сериалом «Шпионка», пишут сценарий. В главной роли – Том Круз, продюсер – Джей Дей Абрамс.

Гор Вербински покинул «Пиратов Карибского моря». Режиссером четвертой части может стать Роб Маршалл, поставивший мюзикл «Чикаго».

Постановщик «Паранойи» Д.Дж. Карузо собирается режиссировать экранизацию игры Dead Space от Electronic Arts. Пока студия ищет сценариста.

Будут сняты «футуристические» версии «Робина Гуда» и «Одиссеи капитана Блада». Действие «Робина Гуда» перенесут в Лондон будущего, детали сюжета «Одиссеи» пока неизвестны.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
фантастика, мультфильм
Режиссер:
Эндрю Стэнтон
Оригинальное название:
WALL·E
В ролях:
Бен Берт, Элисса Найт, Джефф Гарлин
Страна:
США
Продолжительность:
98 минут
Формат изображения:
2,35:1 (16:9, 1080p)
Формат звука:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 английский (описательный), DD 5.1 португальский, DD 5.1 польский, DD 5.1 арабский

› ВАЛЛ-И

Человек не сможет создать настоящий искусственный интеллект до тех пор, пока не научит робота любить. К сожалению или к счастью, это все еще удается только в мультфильмах. Но зато роботы в них любят так, как получается у немногих людей в реальной жизни. История о всеми забытом крохотном роботе-уборщике, который полюбил – одна из самых пронзительных. Практически лишенная слов, вся построенная на бессвязных, в общем-то, звуках, мимике, поступках, она вышла ничуть не хуже истории о Ромео и Джульетте. Страшно представить, сколько пришлось работать создателям мультфильма, чтобы заставить робота(!) одной мимикой(!!!) показать подобную глубину чувств. Впрочем, даже без этого подвига мультипликаторов «ВАЛЛ-И» все рано остался бы чудесным мультфильмом – со смешным и харизматичным героем, интересной и небанальной историей, красивой картинкой и уже ставшей привычной скрытой в подтексте социальной критикой. Но подвиг удался, и «ВАЛЛ-И» из просто хорошего мультика превратился в шедевр, который нельзя не посмотреть – как нельзя ничего не знать об истории молодых возлюбленных из Вероны.

Бонусы:
– Аудиокомментарий режиссера
– Просмотр мультфильма с комментариями членов съемочной группы
– Короткометражный мультфильм Presto (6 минут)
– Короткометражный мультфильм «Берн-И» (8 минут)
– «Берн-И» в раскадровках
– Тесты для настройки ДК



ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
фэнтези
Режиссер:
Эндрю Адамсон
Оригинальное название:
The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe
В ролях:
Джорджи Хенли, Скандар Кейнс, Уильям Моусли, Анна Попплуэлл
Страна:
США, Великобритания
Продолжительность:
143 минуты
Формат изображения:
2,35:1 (16:9, 1080p)
Формат звука:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), английский, французский, итальянский, немецкий, PCM 5.1 английский, DTS 5.1 немецкий, итальянский

› Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф

Цикл историй про Нарнию – один из самых неоднозначных в жанре фэнтези. Библейские аллюзии, взрослые проблемы, встающие перед малолетними героями, и сбивающая с толку жестокость некоторых сцен. Но при этом дети по всем канонам детской литературы побеждают в суровой войне с непобедимой, в общем-то, колдуньей. Правда, при помощи всемогущего льва, deus ex machina, который обязательно все исправит, даже если ребятишки наделают ошибок. Впрочем, в таких войнах, наверное, только дети и могут победить.

Однако если говорить только о фильме, то с ним все проще. Все странности, притавшиеся в подтексте, в процессе адаптации растворились, оставив зрителю удивительную по красоте историю про платяной шкаф, послуживший дверью в сказочный мир, где исполняются мечты, а дети могут стать королями, победив величайшее зло. Интересно, что самые запоминающиеся элементы картины связаны как раз со злом – великолепная вечная зима, неповторимая Белая Колдунья, и «сложный подросток» Эдмунд, то и дело совершающий недопустимые ошибки.

Но всемогущий лев, спасающий все и всех, когда это нужно, здесь есть, а значит, добро, как ему и положено в детских сказках, победит.

Бонусы:
– Аудиокомментарий режиссера
– Смешные дубли Нарнии (5 минут)
– Занимательные факты Нарнии



ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
фэнтези
Режиссер:
Эндрю Адамсон
Оригинальное название:
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
В ролях:
Бен Барнс, Джорджи Хенли, Скандар Кейнс
Страна:
США, Великобритания
Продолжительность:
150 минут
Формат изображения:
2,35:1 (16:9, 1080p)
Формат звука:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 7.1 английский, DTS итальянский, DTS немецкий, DD 5.1 польский

› Хроники Нарнии: Принц Каспиан

Вторая часть «детского», в общем-то, фэнтези получилась уже не совсем детской. Злом стали не мифическая колдунья и ее прихвостни, а обыкновенный человек и его армия. Наверное, поэтому, став понятнее и реальнее, зло выглядит страшнее. И борьба с ним приобрела совсем другой масштаб и другие формы. Вторые «Хроники» гораздо ближе к «взрослому» эпику, чем к детскому. Казнь гнома, которого собираются утопить, лишена сказочности, а потому страшна; еще страшнее ночной штурм крепости, когда нападающих сказочных существ запирают во дворе замка и спокойно расстреливают.

И так весь фильм – фантазии поглощаются реальностью. И даже пофэнтезийному счастливый финал не до конца восстанавливает паритет между правдой и вымыслом.

Впрочем, фантастичность визуальная не дает реальности содержания возобладать окончательно, а для зрителя, не склонного глубоко задумываться над происходящим в «сказочке», вторые «Хроники» так и останутся еще одним фильмом «про гномов и говорящих животных».

Хотя в подобной оценке, наверное, есть свой смысл и своя правда. И если можно расслабиться под хорошую историю о победе добра над злом – почему бы этого не сделать?

Бонусы:
– Аудиокомментарий
– Ролик о съемках сцены нападения на замок



Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

LOCAL

Формат:
75 глав
Время публикации:
01.1989 – 03.1996
Сценарист:
Нил Гейман
Художники:
Сэм Киф, Майк Дрингенберг, Марк Хэмпел и другие
Издатель:
DC Comics (Vertigo)

Внизу: По часовой, начиная сверху: Сон, Разрушение, Желание, Безумие, Отчаяние, Смерть, Судьба.

› The Sandman

The Sandman, как и «Хранители», считается классикой комиксов для взрослых. Основной цикл закончился всего 13 лет назад, но для своего формата он успел стать почти тем же, чем, скажем, «Гамлет» является для «большой» литературы. Рисованные истории – молодой вид искусства, здесь можно в одночасье стать лучшим из лучших.

Для сценариста и писателя Нила Геймана это был первый триумф. Теперь автора знает каждый (вы, надеемся, тоже): если не по романам «Американские боги» и «Звездная пыль», то хотя бы по мрачной сказке (и ее экранизации) «Коралина в Стране Кошмаров». А начинал он когда-то как сценарист комиксов.

Даже The Sandman, который Гейман начал писать в 28 лет (а закончил в 35), поначалу был не таким уж амбициозным: в первых главах то и дело вспоминают каноническую вселенную DC, там мелькают известные супергерои и суперзлодеи. Только потом автор попытался отделить комикс от остальных линеек издательства и почти преуспел в этом деле: хотя Бэтмен с Суперменом и появляются в одной из последних глав, The Sandman невозможно воспринимать как часть вселенной DC – слишком уж необычные темы он затрагивает.



Главного героя истории зовут Морфеус, он один из семи Бесконечных, не людей, но и не богов. Эти существа – воплощения стихий и эмоций: Морфеус правит миром снов, его сестры и братья носят говорящие имена Желание (не мужчина и не женщина, всегда принимает самую вожделенную форму), Смерть (самая жизнерадостная и любвеобильная из героев), Безумие (которая когда-то была, как ни странно, Удовольствием), Разрушение (этот несколько веков назад оставил свой пост и отправился путешествовать по миру), Отчаяние (уродливая и толстая, она прежде была близняшкой Желания), Судьба (молчаливый и слепой, самый старший член семейства). Это фантастика в самом причудливом виде: у героев нет постоянной внешности, миры, в которых они обитают, не материальны. Рисунок абстрактный, разговаривают намеками, эмоции на лицах прочитать сложно. И все-таки это не история ради истории и не пустая попытка соригинальничать. Вопросы жизни, смерти и сущности бытия в комиксе стоят остро: герои ими не задаются, они сами их олицетворяют. Авторы не показывают отчаянных или страстных людей, они выводят на сцену само Отчаяние и Желание, а вы следите за тем, как эти аллегорические герои ведут свою жизнь.

Звучит все это странно, но такой уж The Sandman комикс – его события не стоит понимать буквально. Впрочем, в область занудной метафизики он тоже не скатывается: отправной точкой для большинства историй служат события в реальном, физическом мире, которые мы с вами понимаем. Начинается все в 1916-м, когда секта черных магов пытается призвать и заключить в тюрьму саму Смерть, но по ошибке в реальный мир является Морфеус, Сон. Он попадает в западню волшебников и почти век не может вернуться в родной сверхъестественный мир. Когда же герой выходит на свободу, то видит свое королевство опустошенным. Первые главы он восстанавливает порядок на собственной земле, а дальше разбирается с семейными проблемами Бесконечных. И даже в ад Морфеус пару раз заходит, причем Люцифер с ходу удивляет читателя разумным отношением к небесным проблемам. «Может, ну их, эти вечные муки?» – задумывается он к середине истории.

По-хорошему, о каждой саге эпоса The Sandman стоит рассказать отдельно – уж больно они непохожие. Гейман начинает с мрачных историй о серийных убийцах, а заканчивает мифами о божествах. И об одиночных независимых главах тоже нельзя забывать – именно они помогли прославить The Sandman в литературных кругах. Историю A Dream of a Thousand Cats

На ковер!

Нил Гейман родился в 1960 году в Великобритании, а сейчас живет в США. Он талантлив, разведен и у него трое детей. Начинал Гейман с журналистики, потом принялся за нехудожественную литературу, затем взялся за комиксы, а теперь пишет и романы. Он сценарист первого цикла The Books of Magic, трудился над Miracleman, Batman и многими другими сериалами.



о кошках, мечтающих освободиться от гнета людей, читали и многие из тех, кто вовсе не знаком с миром комиксов. А за выпуск Midsummer Night's Dream, где труппа Вильяма Шекспира показывает пьесу демонам и самому Сну, Гейман даже получил престижную литературную награду World Fantasy Award.

Та награда, впрочем, была не первой и не последней: одних Eisner Awards сериалу присудили восемнадцать штук. Хвалили цикл и за рисунок. Хотя художники много раз менялись, почти все они создавали на страницах комикса удивительные абстрактные картины. Разве что в предпоследнем цикле The Kindly Ones от привычного стиля отошли – те главы нарисованы карикатурно, что многим фанатам (мы в их числе) не понравилось.

Успех оригинального комикса заставил DC продолжить сагу Бесконечных: про очаровательную Смерть вышло уже три коротких цикла, а Люцифер удостоился сериала в 75 глав. Только будьте осторожны, не спутайте Морфеуса с другим Сэндменом – это имя также носит супергерой из мира DC, один из основателей Justice Society of America.

Хотя вышел The Sandman не вчера, купить его и сейчас несложно: недавно сериал перевыпустили в четырех больших томах Absolute Edition. **СИ**

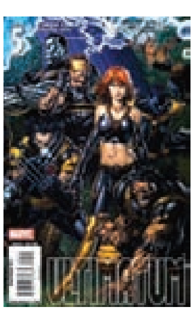








НОВИНКИ



ULTIMATUM #05
Цикл, призванный перевернуть с ног на голову «ультимативный» мир Marvel, закончился. Итог: гора трупов. И хотя для ознакомления читать комикс необходимо, удовольствие от него получат не все: больно бестактно тут обходятся с хорошими персонажами.

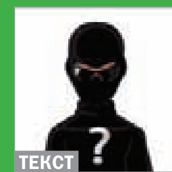


HALO: HELLJUMPER #01
Этот цикл размером в пять выпусков станет приквелом к грядущему Halo: ODST и завершится как раз ко времени релиза игры. Главными героями оказываются обычные солдаты, а потому история выходит довольно приземленной, не совсем в духе Halo.

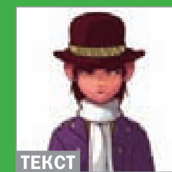


CITIZEN REX #01
Новая история от братьев Марио и Гилберта Хернандез, создавших легендарный цикл Love & Rockets. В Citizen Rex они рассказывают о жизни журналиста в футуристическом мире с роботами и киборгами. Несмотря на тематику, комикс старомодный и вообще очень милый.

Бесконечный холст



ТЕКСТ
Иван Костин



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Думаете, легко выдавать по полноценному комиксу пусть даже раз в неделю? Нам приходится писать вступительный текст к рубрике всего-то дважды в месяц, а мы и то не всегда знаем, что сказать. К счастью, в этом жанре картинки говорят сами за себя – особенно если поднапрячь зрение и попытаться прочитать подписи. Не забывайте, что у некоторых вебкомиксов есть еще и «скрытый текст», проявляющийся, если навести на них курсор – в Интернете, разумеется. В журнале такая штука, к сожалению, не работает.

ИНФОРМАЦИЯ

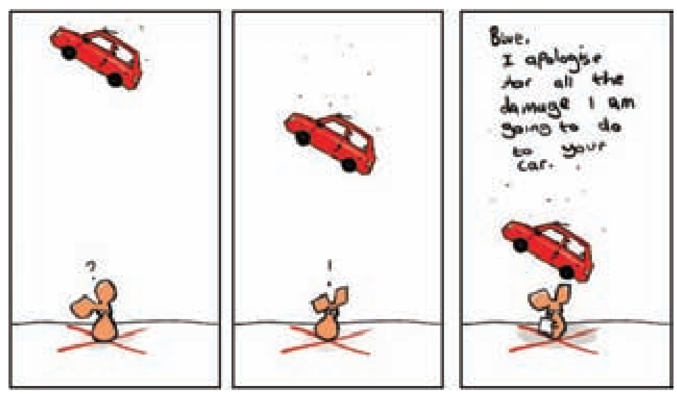
Автор:
Хау Дэвис
(Huw «Lem» Davies)
Онлайн:
www.bunny-comic.com
Выходит:
с 2004 года,
нерегулярно

› Bunny

Комикс про кроликов может быть смешным или философским, может быть жестоким и даже, наверное, недетским. Но может ли он обладать всеми этими качествами одновременно? Как ни странно, да.

За редкими экспериментальными исключениями, каждый выпуск «Кролика» является самодостаточной картинкой, снабженной тремя подписями – названием вверху, комментарием внизу и опциональным вторым комментарием (или продолжением первого) в виде всплывающего текста, появляющегося при наведении курсора на картинку. В сумме эти четыре элемента и образуют то ли смешное, то ли грустное художественное содержание комикса.

Дэвис пародирует, измывается, изобретает, разыгрывая сценки с участием трех основных персонажей – Розового, Оранжевого и Синего, а также различных эпизодических (вроде малопонятных мохнатиков Пивов (Peeve) или ниндзя-кроликов). В силу того, что не к каждому выпуску прилагается комментарий Капитана Очевидности, иногда их бывает трудно понять, но тем не менее в качестве источника «задумчивой мысли на сегодня» данный комикс практически незаменим.





ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Джеф Жак
(Jeph Jacques)
Онлайн:
questionablecontent.net
Выходит:
с 2003 года,
каждый будний день

› Questionable Content

«Сомнительное содержимое» на первый взгляд мало чем отличается от многих других комиксов, посвященных жизнеописанию обычных людей. Тем не менее, на общем фоне он выделяется примерно так же, как «Калашников» отечественного производства среди каких-нибудь индонезийских подделок.

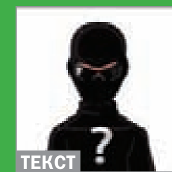
Все действующие лица выдуманы (что является ***большим*** сюрпризом для тех, кто наивно полагает, что главный герой срисован с Джефа Жака), а реальность изрядно приукрашена – начиная с антропоморфных компьютеров (так называемых, AnthroPC) и заканчивая тем, что больше половины упоминаемых в тексте ВИА – плоды авторского воображения. Но это лишь добавляет деталей истории персонала и посетителей одной кофейни. Черный юмор, издевательское отношение к стереотипам, связанным с субкультурами, да и к субкультурам вообще, обильное использование матерных выражений варьирующейся сложности и любовь автора к мысленным экспериментам требуют от читателя недюжинных познаний в английском языке, но взамен создают ненапряжную, интересную и идеально цитируемую под видом анекдотов мыльную оперу для всех желающих. Периодически также попадаются более или менее откровенные постельные сцены, но дальше легонькой эротики цикл пока не зашел.

В качестве бесплатного бонуса к замечательному комиксу автор также выкладывает на сайт якобы записанные группой главного героя песни и ведет блог, в котором рецензирует произведения различных не очень широко известных музыкальных коллективов.


AMD
Phenom™ II
X4
С КОМПЬЮТЕРОМ IRBIS УЧИТЬСЯ ЛЕГКО!
РУССКИЙ
СЛОВАРЬ
ОРФОГРАФИЧ
СЛОВАРЬ
СЛОВА
ОРФОГРАФИЯ.РУ
IRBIS
25990* руб.
в магазинах
М.Видео
Компьютер IRBIS® F95e
• Четырехъядерный процессор AMD Phenom™ II X4
• Объем жесткого диска: 500 Гб
• Оперативная память: 4 Гб
*цену уточняйте в магазинах
Успех – дело техники!
www.irbisPC.ru
IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА
© 2009 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации являются товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



Алексей Копцев

› Рожденная из пены



Одна из самых значимых и знаменитых работ Сандро Боттичелли – «Рождение Венеры». В этой картине впечатляет все: изысканная утонченность и воздушность композиции, нежные пастельные тона. Удивителен даже размер холста – необычайно внушительного для итальянской живописи того времени.

Страшно представить, сколько будет стоить такое произведение искусства, окажись оно на черном рынке. Как гласит завязка нового казуального квеста «Из первых рук. Пропавшая Венера», кому-то и впрямь захотелось нажиться на шедевре. И теперь негодяя необходимо вычислить, а похищенную драгоценность – вернуть обратно в музей. Эксперт Франческа ди Порта мчится в галерею Уфицци, чтобы на месте разобраться в произошедшем. Девушке предстоит найти более сотни скрытых предметов и разгадать множество головоломок, воспользовавшись методом, который описал еще Артур Конан Дойль в рассказах о Шерлоке Холмсе.

Прохождение завораживает: студия Intenium и прежде славилась качественными продуктами, но на этот раз разработчики превзошли самих себя. Немцам удалось передать особое обаяние Италии, сделать квест по-настоящему динамичным и нескучным, что особенно важно в случае с HOG (Hidden Objects Game) развлечениями. Одним словом, попробуйте себя в роли сыщика – не пожалеете!

› Дело Трампа

Какой странный, даже бессмысленный вопрос – кто хочет стать миллионером? А кто не хочет? Золотая ванна-джакузи в форме дельфина, уютный островок где-нибудь в Сиамском заливе, зубочистки из платины – чтобы отказаться от всей этой роскоши, нужно быть как минимум монахом, а мы в монастырь пока не собираемся. Значит, придется работать. Трудиться не покладая рук, шустро кликать мышкой, и тогда все получится.

По крайней мере, в придуманном, казуальном мире симулятора «Магнат отелей». Нам доверена высокая честь возглавить гостиничный бизнес и вывести родную контору из кризиса. Начинать предстоит с малого: со скромных кемпингов, дешевых закусочных и лавочек в парке, чтобы потом дорасти до более серьезных проектов, вроде роскошного отеля а-ля Burj Al Arab.

Игра предлагает несколько локаций, более десятка разнообразных строений и бонусов для самых успешных отелестроителей. Практически все, чтобы почувствовать себя настоящим Дональдом Трампом. Осталось сделать правильную прическу и выработать подобающее выражение лица.



› Ловите ветер всеми парусами!



Пиратская романтика – штука привлекательная. С мальчишеским увлечением гордыми бригами, бороздящими дальние моря, все понятно. Каждый уважающий себя флибустьер двенадцати лет от роду мечтает сбежать из дома и двинуть в сторону Барбадоса (в крайнем случае – Крыма) на поиски сокровищ и приключений. Девочки хоть и думают о побеге куда реже, но тоже грезят – о каравеллах, белых парусах и красавцах-капитанах.

Любителям войн за пиастры придется по вкусу «Морское путешествие» - стратегия в пиратском стиле. Главная особенность новинки – ролевые элементы (прокачивать предложат, например, такие характеристики: «атака», «прочность», «навигация» и «торговля»). Интересно еще и то, что авторы использовали традиционный геймплей так называемых match-three игр, наполнив старую, даже ветхую форму новым и чрезвычайно интересным содержанием.

Бой выглядит так: выстраиваем цепочку из трех и более ядер и ведем прицельный огонь по противнику. Нужно уклониться от вражеских залпов? Соберите комбинацию из фишек со штурвалами, а лучше – используйте магический талисман и бейте испанцев их же оружием. Любопытных задумок в «Путешествии» предостаточно: специально для тех, кому по душе эксперименты и поиски новых способов улучшить свои результаты.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- TV Show King, 220 Мбайт, 345 руб.
- Watchmen: The End Is Nigh Part 2, 807 Мбайт, 445 руб.
- Fat Princess, 329 Мбайт, 535 руб.
- Namco Museum Essentials, 449 Мбайт, $9.99
- Shatter, 195 Мбайт, £4.79

Демоверсии
- Madden NFL 10, 932 Мбайт
- Katamari Forever, 528 Мбайт
- Batman: Arkham Asylum, 1460 Мбайт

Дополнения
- GTI Club Plus – New Cars (Abarth 500, BMW Mini Cooper, Peugeot 207 GT, VW Polo GTI), $1.99
- Cross Edge – Enigma Synth Pack (2), 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Additional Dungeon 4, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Trial Edition Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Pretty Little Pack, 111 Кбайт, $1.99
- Cross Edge – Latest Technology Pack, 111 Кбайт, $1.99
- Cross Edge – This is Equipment Pack, 111 Кбайт, $0.99
- Cross Edge – It'll Come in Handy Pack, 111 Кбайт, $0.99
- Cross Edge – Hero Pack, 111 Кбайт, $0.99
- Cross Edge – Enigma Synth Pack (1), 111 Кбайт, бесплатно
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Cog Hill, 195 Мбайт, 140 руб.
- LittleBigPlanet – inFamous Cole Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
- Call of Juarez: Bound in Blood – Old West Map Pack, 268 Мбайт, 345 руб.
- Savage Moon – Waldgeist Pack, 117 Кбайт, 140 руб.
- Call of Duty: World at War – Map Pack 3, 894 Мбайт, 345 руб.
- Dynasty Warriors 6 Empires – Additional Music Set 3, 18 Мбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Eclectic, Norse, Priestess, Valkyrie), 3-4 Мбайт, бесплатно
- BUZZ! Quiz TV – AFL Quiz Pack, £6.29
- Rag Doll Kung Fu – Time Savers Pack, 100 Кбайт, 50 руб.
- Rock Band – Spinal Tap's Tap Ten («(Funky) Sex Farm», «(Listen To The) Flower People (Reggae Style)», «America», «Big Bottom», «Cups and Cakes», «Gimme Some Money», «Heavy Duty», «Hell Hole», «Rock 'N' Roll Creation», «Stonehenge», «Tonight I'm Gonna Rock You Tonight»), 292 Мбайт, £9.19 или £0.99/шт.
- Rock Band – Damone «Out Here All Night», 30 Мбайт, £0.99
- Rock Band – Weezer Pack 02 («My Name Is Jonas», «Pork and Beans», «Undone – The Sweater Song»), 87 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.

› Fez

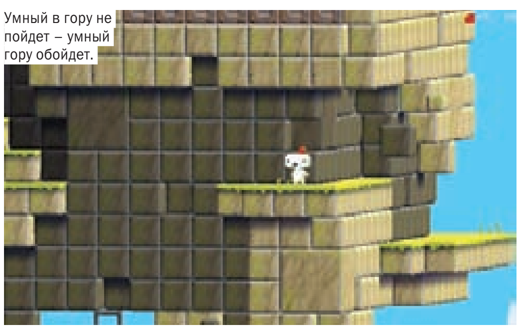
XBLA/PC АНОНС

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** неизвестен | **Разработчик:** Polytron | **Дата выхода:** 2010 год

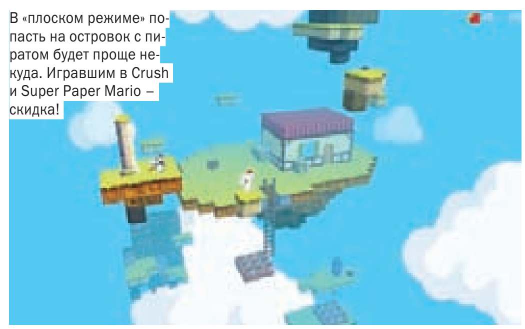
Представьте, что вы вдруг научились использовать больше, чем три измерения. Всех далеких объектов стало возможно достичь одним шагом «наискосок», а любую стену – пройти «как будто насквозь». Гомес, главный герой казалось бы двухмерного платформера Fez, таким же образом открывает для себя измерение третье. Штука лишь в том, что видит он все еще в плоскости. Это значит, что уровни-то трехмерные, но перемещаться по ним нужно как по-двухмерным, меняя при необходимости плоскость. Как известно, что проблема для игрового персонажа – то интересный геймплей для игрока. Благодаря эшеровским оптическим иллюзиям (если вы видели echochrome, то понимаете, о чем речь), нормальные герои всегда смогут пойти в обход. Создатели Fez очень хотят, чтобы игрок как можно чаще пользовался этой возможностью, так что уровни в большинстве своем вытянуты вверх, как башни (привет, Tower Toppler). Технологически псевдодвухмерность поддерживается с помощью трикселей. Они представляют собой нечто иное, как «трехмерный вариант пикселей». Что-то подобное использовалось в «объемной» Worms, чтобы та напоминала «плоскую» Worms 2. Вы ведь знаете, что такое воксель? Так вот, триксель – это все-таки немного другая штука.

Движок Fez создан специально для маскировки игры под ретро-платформер. И очень красивый платформер! Не зря ж Fez взяла приз за визуальные достижения на выставке IGF 2008 года. К сожалению, разработчики ей попались скрытные и не особо делятся подробностями. Туманное «2009 год» в графе «дата выхода игры» неспешно сменилось не менее туманным «2010 год», а отсутствие PC-издателя может вызвать закономерные опасения насчет релиза вообще.

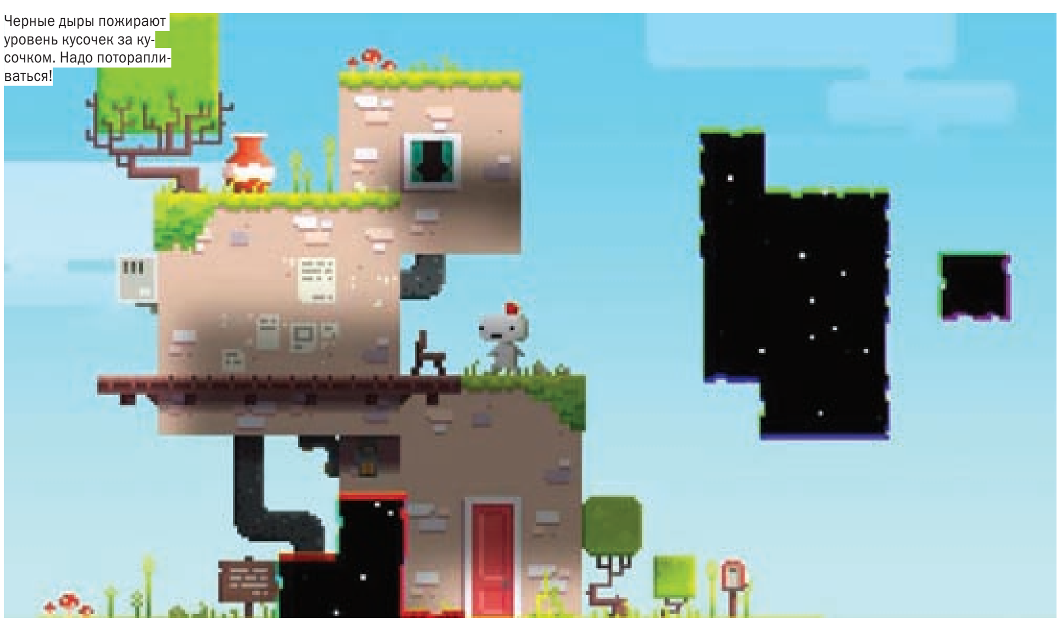
Алексей Косожихин



Умный в гору не пойдет – умный гору обойдет.



В «плоском режиме» попасть на островок с пиратом будет проще некуда. Игравшим в Crush и Super Paper Mario – скидка!



Черные дыры пожирают уровень кусочек за кусочком. Надо поторапливаться!

› TMNT: Turtles in Time Re-Shelled ★★★★☆ XBLA НОВИНКА

Жанр: action.beat'em up | **Издатель:** Ubisoft | **Разработчик:** Ubisoft Singapore | **Размер:** 265 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

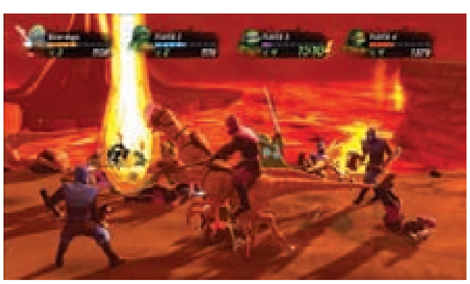
Оригинальную TMNT: Turtles in Time 1991 года неоднократно называли «лучшей игрой о черепахах» и даже «лучшим классическим beat'em up». В обоих титулах есть определенная доля лукавства, но и безосновательными их не назовешь – игра была отличная, самый прибыльный аркадный автомат Konami того времени, на домашних консолях получивший аж три непохожих воплощения и лишь единожды изданный в «почти первозданном» виде четырнадцать лет спустя. И вот, наконец, – полноценный римейк.

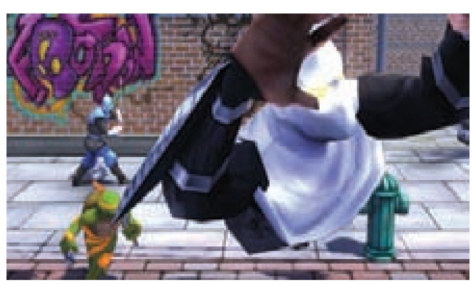
Ценители сходятся во мнении, что основой для трехмерного римейка стоило выбрать именно SNES-версию, благо технических ограничений сегодня уже и след простыл (а значит, «вырезанных» врагов, арт, анимацию, музыку и все такое прочее можно легко и просто «вставить обратно»), а два дополнительных уровня, новые боссы и прочие консольные плюшки лишними ну никак не будут. Но судьба распорядилась иначе: только аркадная классика и никаких гвоздей! Пожалуй, лишь это да еще блеклую палитру (вот в оригинале цвета были что надо – вырви глаз!) и можно записать в «настоящие» недостатки римейка от сингапурской студии. В самом деле, «мэшерская» боевая механика, скудное количество различий между героями, довольно-таки дурные боссы и малая продолжительность – все это приветы из аркадных залов начала девяностых. Ubisoft славно побегала между струйками, одновременно пытаясь подновить совсем уж архаичные окаменелости (спасибо, родные, за отдельную кнопку для спецудара, красивые комбо, тюнинг боссов и возможность отвешивать тумаки не только влево да вправо, но во всех восьми направлениях) и сохранить при этом игру в ее первозданном виде. Удержались от чрезмерной отсебятины – вдвойне молодцы! При этом римейк не настолько твердолоб, чтобы требовать от нынешнего игрока той же усидчивости и стрессоустойчивости, что были необходимы каждому посетителю аркад начала девяностых, не желающему разорить семейство на жетонах. Настройки сложности здесь гуманны и изысканны: с шестью жизнями на Normal искушенный геймер в одиночку одолеет Re-Shelled за час-полтора, в то же время на Hardcore многочисленные и предельно агрессивные фут-ниндзя бросают нешуточный вызов четверке ретрофриков. Плюс бесконечные Continue, сейвы между уровнями и даже читерский Easy mode с доброй сотней «монеток» на борту. Все для людей. Ну и конечно, на месте главная прелесть «настоящей аркадной версии» – возможность пройти игру вчетвером. Только ради такого не жаль потратить 800 MP.

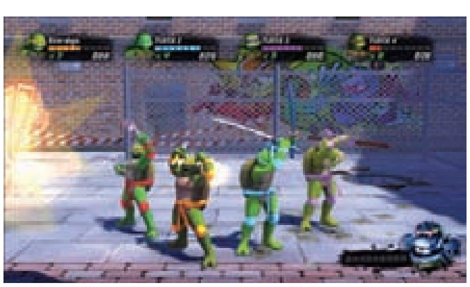
Артём Шорохов

В Re-Shelled «двухсполовинойимерная» перспектива создана с немалым тщанием. Например, когда персонажи отходят вглубь экрана, они выглядят заметно меньше. Подсказка: на третьем уровне именно этот трюк поможет заработать ачивмент.

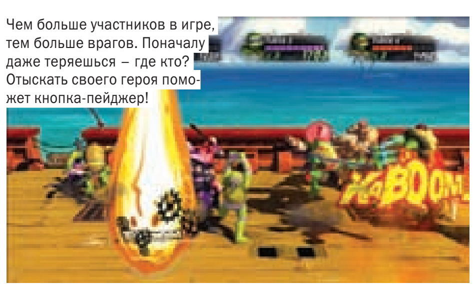








Чем больше участников в игре, тем больше врагов. Поначалу даже теряешься – где кто? Отыскать своего героя поможет кнопка-пейджер!



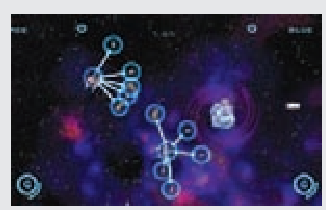
Новости

Алексей Косожихин

Для Xbox 360 вышло первое заметное обновление интерфейса со времен New Xbox Experience. Появился, например, магазин одежды и предметов для человечков-аватаров – в нем можно будет за плату от 40 до 240 MP приобрести костюмы и отдельные вещи по мотивам любимых игр (например, Fable 2 или Halo 3). На Xbox Live Marketplace отныне можно приобрести цифровые копии игр для Xbox 360 (а не только Xbox-классику, как ранее) – такие, например, как Mass Effect или Assassin's Creed стоят от 1600 до 2400 MP. Также в апдейте введена система пользовательского рейтингования всего скачиваемого контента (от демок до аддонов) по пятибалльной шкале. Некоторым игрокам по программе предпросмотра удалось получить доступ ко всем функциям обновления еще в конце июля, остальным пришлось дождать 11 августа.



Сервис Xbox Live Community Games наконец-то, как и было обещано, переименован в Indie Games. Изменения коснулись не только названия – были также изменены расценки на предоставляемые сервисом игры. Если раньше они стоили 800, 400 или 200 MP, то теперь на ценниках значатся 400, 240 и 80 MP. Для разработчиков это стало неожиданным шагом, но они, в общем-то, не против – издателям (Microsoft в данном случае) виднее, почем игры будут лучше продаваться.



По данным NPD (это агентство регулярно изучает разные рынки и выдает красивые цифры), хотя розничные продажи игр переживают жесткий спад – едва ли не вдвое по сравнению с прошлым годом, на рынке цифрового распространения все солнечно и радостно. Игры с Xbox Live Arcade продаются на 73 процента лучше, а со Steam – едва ли не на все 100 процентов. Из этого можно сделать как минимум один далекоидущий вывод: Sony не прогадала с PSP Go.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- TMNT: Turtles in Time Re-Shelled, 265 Мбайт, 800 MP
- Marvel vs. Capcom 2, 197 Мбайт, 1200 MP
- 'Splosion Man, 339 Мбайт, 800 MP
- Madballs in Babo: Invasion, 240 Мбайт, 800 MP
- The Secret of Monkey Island: Special Edition, 533 Мбайт, 800 MP

Демоверсии

- Batman: Arkham Asylum, 1,4 Гбайт
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, 1 Гбайт

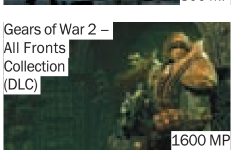
Дополнения

- Call of Duty: World at War – Map Pack 3, 559 Мбайт, 800 MP
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Cog Hill, 167 Мбайт, 400 MP
- Call of Juarez: Bound in Blood – Old West Map Pack, 284 Мбайт, 800 MP
- Fallout 3 – Mothership Zeta, 324 Мбайт, 800 MP
- Dynasty Warriors 6 Empires – Additional Music Set 3, 32 Мбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Eclectic, Norse, Priestess, Valkyrie), 4-5 Мбайт, бесплатно
- Overlord II – Battle Rock Nemesis, 315 Мбайт, 400 MP
- Gears of War 2 – All Fronts Collection, 766 Мбайт, 1600 MP (не для России)
- Gears of War 2 – Dark Corners Multiplayer Map Pack, 489 Мбайт, 1200 MP (не для России)
- Rock Band – Spinal Tap's Tap Ten, 293 Мбайт, 1440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Damone «Out Here All Night», 30 Мбайт, 160 MP
- Rock Band – Weezer Pack 02, 87 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Blink 182 Pack 01, 73 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Kiss Pack 01, 94 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour – Eric Johnson «Camel's Night Out», 43 Мбайт, 160 MP
- Guitar Hero World Tour – Knuckle Sandwich Track Pack, 96 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – New Downloadable Tracks, 7-97 Мбайт, 160 MP/шт.


Marvel vs. Capcom 2 (игра)
1200 MP


IL-2 Sturmovik: Birds of Prey (демо)
1 Гбайт


Fallout 3 – Mothership Zeta (DLC)
800 MP


Gears of War 2 – All Fronts Collection (DLC)
1600 MP

› 'Splosion Man ★★★★½

XBLA НОВИНКА

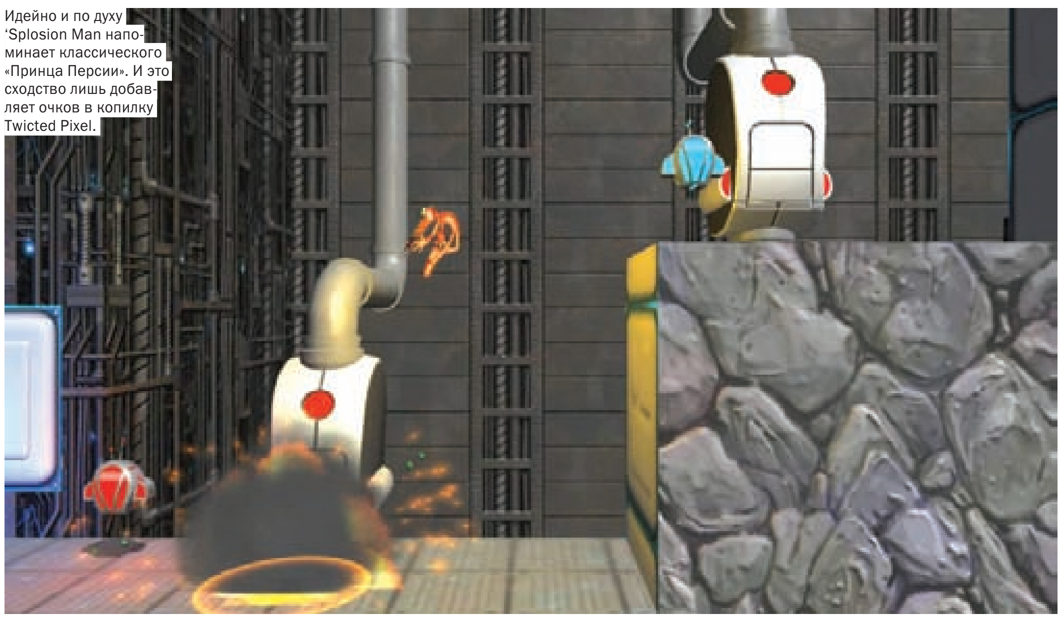
Жанр: action.platform | **Издатель:** Twisted Pixel Games | **Разработчик:** Twisted Pixel Games | **Размер:** 338 Мбайт | **Зона:** 🇺🇸 | **Цена:** 800 MSP

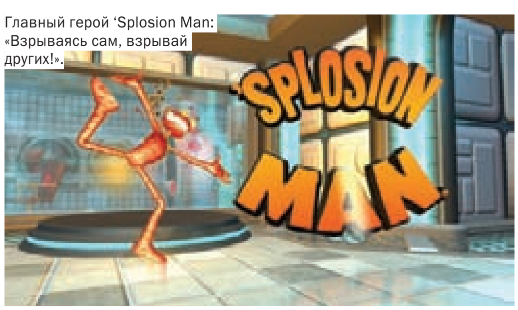
Splosion Man – как раз тот случай, когда формула «нехитрая задумка плюс удачная реализация» дают на выходе потрясающе увлекательную игру. Студия Twisted Pixel предлагает нам взять под управление человека, ставшего жертвой экспериментов и в результате получившего тело из жидкого огня. Теперь его цель – выбраться из секретной лаборатории, а заодно отправить на тот свет как можно больше горе-ученых. Выполнить обе задачи не так-то просто, поскольку научный комплекс представляет собой целый каскад из всевозможных препятствий и ловушек. На помощь герою приходят его новые способности – он может взрывать себя до трех раз подряд, совершая тем самым прыжки разной высоты и отскакивая при этом от стен. Поэтому типичный забег по уровню выглядит так: с помощью взрывов вы перелетаете через несколько ловушек, лихорадочно прыгаете по движущимся платформам, убегаете от робота-охранника, потом взрываетесь возле бочки с горючим, чтобы взлететь повыше, и… преодолев чекпойнт, оказываетесь перед новым набором ловушек. Препятствия все время меняются, заставляя искать новое применение способностям нашего героя. Именно этим постоянным, напряженным ритмом 'Splosion Man и затягивает в свой виртуальный мир. Потерпев неудачу, на автомате бросаешься повторить попытку, а вид ученого, превратившегося в дымящийся бифштекс, вызывает законное чувство гордости и желание рвануть в погоню за следующим врагом. А там уже и босс недалеко!

Со временем, правда, ловишь себя на мысли, что все прыжки и маневры выполняешь уже на автомате. Это значит, что пора переключаться на кампанию для кооперативного режима. Здесь – все то же самое, но для преодоления препятствий требуется слаженная командная работа: можно, например, использовать взрывы напарника, чтобы с их помощью взлететь повыше самому. Конечно, со временем и кооперативный режим начнет утомлять однообразием. Но ведь никто не предлагает проходить 'Splosion Man запоем. Самое логичное – растянуть удовольствие на долгое время. В конце концов, перед нами один из лучших на XBLA-платформеров.

Дмитрий Карасев

ПОСТОЯННЫМ, НАПРЯЖЕННЫМ РИТМОМ 'SPLOSION MAN ЗАТЯГИВАЕТ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР.


Идейно и по духу 'Splosion Man напоминает классического «Принца Персии». И это сходство лишь добавляет очков в копилку Twicted Pixel.



Главный герой 'Splosion Man: «Взрываясь сам, взрывай других!».


Для игры своего уровня 'Splosion Man может похвастаться отличной графикой и анимацией.

Ретроклассика

PS one Classics:

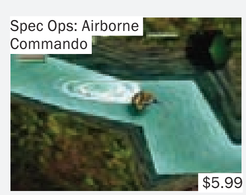
- 🇺🇸 Spec Ops: Airborne Commando, 112 Мбайт, $5.99
- 🇪🇺 Extreme Pinball, £3.99

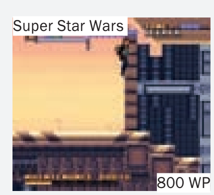
Virtual Console:

- 🇪🇺 The Revenge of Shinobi, SMD, 800 WP
- 🇺🇸 Super Star Wars, SNES, 800 WP
- 🇺🇸 Tecmo Bowl, ARC, 600 WP

Xbox Originals:

пусто


Spec Ops: Airborne Commando
$5.99


Super Star Wars
800 WP

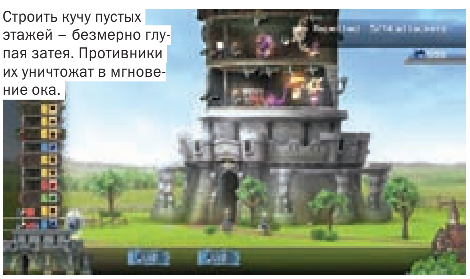
› Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Dark Lord ★★★☆☆

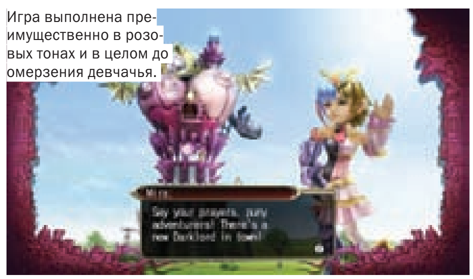
WiiWare НОВИНКА

Жанр: strategy.tower-defense | **Издатель:** Square Enix | **Разработчик:** Square Enix | **Размер:** 316 блоков (DLC – 43 блока суммарно) | **Зона:** [EU] | **Цена:** 1000 Wii Points (DLC – 5700 Wii Points суммарно)

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King была неплохим лонч-тайтлом для сервиса WiiWare. Неплохим, но не более того. В ней надо было играть роль короля – но ощущать себя полноправным вершителем судеб не получалось. В ней надо было строить город – но суровые ограничения сделали этот процесс не слишком интересным. В ней надо было снаряжать команду приключенцев и отправлять их на борьбу с темным лордом – но никакого контроля над этой командой не было, и приходилось просто ждать исхода битвы. Раз за разом. Часами.
My Life as a Dark Lord, прямое продолжение, вышла заметно более динамичной и увлекательной. Она предлагает взглянуть на действие с другой стороны баррикад: здесь мы выступаем за темного лорда, на чью башню неустанно совершают набеги всякие благородные воители. Ежели они доберутся до верхнего этажа, то пиши пропало – разобьют кристалл с силой лордовской, и Game Over. Поэтому мы ставим на пути приключенцев этажи (да, именно так – можно встраивать этажи хоть в середину башни, таким образом «удлиняя» ее) и населяем их монстрами. Каждый этаж имеет артефакт с определенными свойствами: он может и монстров защищать, и врагов ранить, и заклинаниями раскидываться. У артефакта также есть своя линейка HP, и если ее довести до нуля, весь этаж исчезнет вместе с его населением, а мерзкие поборники добра и справедливости продвинутся дальше. К счастью, численное превосходство за нами: одновременно на этаже может находиться только один противник – а число монстров ограничено тремя.
Это не значит, что герои не ходят командами – еще как ходят. То есть, чтобы отразить атаку партии из трех, нужно отстроить три этажа. И, если наши монстры не успеют поразить противников за отведенное время, те пойдут искать счастья еще выше. Таким образом, игровой процесс заключается в постройке универсального комплекса защиты против разномастной когорты противников.
MLaadL – любопытный и достаточно сложный вариант на тему Tower Defense, который был бы неплох, если бы не старался так сильно выманить из игроков деньги за DLC (который открывает больше половины монстров, артефактов и заклинаний в игре).

Сергей Цилюрик

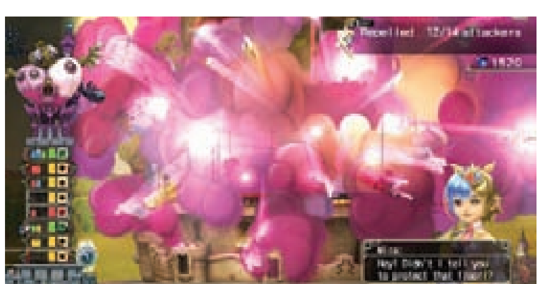

Строить кучу пустых этажей – безмерно глупая затея. Противники их уничтожат в мгновение ока.


Игра выполнена преимущественно в розовых тонах и в целом до омерзения девчачья.



Бои в MLaaDL основаны на системе треугольника: магия быстро расправляется с рыцарями, мечи бьют лучников, а стрелы разят волшебников.

Название игры обманчиво – никакой «жизни за темного лорда» нет и в помине. Роль главной героини – полудемона-получеловека Миры – отыгрывать не приходится. Скорее наоборот – гадкая девчонка проявляет все черты своего мерзкого характера: командует, прикрикивает, возмущается. А всю работу за нее приходится выполнять нам. Японский подзаголовок игры, «Принцесса света и тьмы и башня мирового завоевания», подходит ей гораздо больше.



Новости

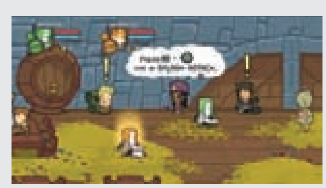
Наконец-то раскрыты подробности разрабатываемой XBLA-игры по мотивам всем известного мультсериала South Park. Она называется South Park Let's Go Tower Defense Play! и представлена, как ни странно, в популярном стратегическом поджанре tower defense. Герои мультсериала будут обороняться от хиппи, гномов и прочих негодяев как собственными силами (используя спецспособности), так и с помощью соружаемых ими турелей. Игра выйдет день в день с премьерой второй половины 13-го сезона мультсериала – 7 октября этого года.



В Японии и Европе вышла прошивка номер 1.4 для Nintendo DSi. Она делает три вещи: добавляет возможность загрузки фотографий в социальную сеть Facebook, ускоряет отображение картинки со встроенной камеры и портит жизнь всем владельцам пиратских флэш-карт.



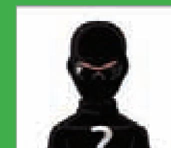
Уже два частичных XBLA-эксклюзива намерены отправиться в свободное плавание. Сперва разработчики Castle Crashers, а затем и создатель Braid объявили, что их творения будут портированы на PSN. Качество PSN-игр на данный момент как минимум поднялось до уровня Xbox Live Arcade, так что нет ничего зазорного в том, что разработчики желают представить свои творения на максимальном количестве площадок.



На Xbox Live Marketplace появился последний аддон к Fallout 3 – Mothership Zeta. «Последний» он и по словам разработчиков – они утверждают, что планов на что-то еще уже нет. Впрочем, то же они говорили и про Broken Steel – так что шансы вернуться в Пустошь все-таки есть.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг



Requiem for the Phantom

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Phantom ~Requiem for the Phantom~
Формат:
ТВ, 26 серий
Режиссер:
Койти Масимо
Первая публикация:
2009
Студия:
Bee Train
Наша оценка:
можно смотреть

Велик соблазн начать разговор о «Реквиеме по Фантому» с обсуждения моды на повторную аниме-экранизацию различных произведений. Но мы все-таки оставим эту тему до лучших времен (обзора нового «Стального Алхимика», например), тем более что сравнивать качественный, высокобюджетный сериал, состоящий из 24 выпусков, с малоизвестной OVA из трех эпизодов просто-напросто невежливо по отношению к обоим. Посему сделаем вид, что Phantom: The Animation (а заодно и оригинальной игры) не существует в природе, и сосредоточимся на идущем сейчас Phantom ~Requiem for the Phantom~.

«Реквием по Фантому» – одна из вещей, ценных в первую очередь историей и героями. В данном случае – историей нелегкой судьбы Рейдзи Азумы – обычного туриста из Японии, который увидел то, что не должен был, и выжил лишь потому, что злой гений по прозвищу Жнец заметил в нем дар прирожденного убийцы. Рейдзи стерли память, отдали на «воспитание» девушке-киллеру под кодовым именем Айн, и предложили выбор – умереть или забыть о нормальной жизни и стать безвольной куклой, безошибочно выполняющей любые приказы. Герой избрал вторую дорожку. Так он превратился в Цвая – второго Фантома организации Инферно (первый Фантом, как несложно понять – Айн).

Рейдзи – поистине невезучий человек. Ведь если отвлечься от происходящего в сериале и просто взглянуть на окружение главного героя, приходишь к парадоксальному выводу: это же гаремный романтический сериал! На месте и обычный японский студент, и множество самых разных, как по внешности, так и по характеру, красавиц, по тем или иным причинам липнущих к герою. Есть Айн – особо депрессивная версия Аянами из «Евангелиона»: девушка возится с Рейдзи просто потому, что «таков приказ». Есть мисс Макканен – опытная, умная и роскошная женщина, которая старается переманить талантливого киллера на свою сторону, чтобы с его помощью пробиться к вершинам власти в преступном мире. Есть подруга и телохранительница мисс Макканен, темнокожая красотка Лиззи; общаясь с виновником переполоха, она ведет себя нарочито холодно. А чуть позже к компании присоединяется Кэл – маленькая и буквально искрящаяся оптимизмом девочка, которая нанимает Рейдзи, чтобы отомстить за убитую подругу. Прекрасному полу достались почти все важные роли, единственное исключение – упомянутый выше Жнец. Но даже он отлично вписывается в рамки «гаремника» – в качестве второстепенного комического персонажа – дурачка-



Да, авторы «Фантома» явно любят фансервис. Удивительно, что в самом сериале его не так уж много.

извращенца. Из тех, что то и дело строят козни герою и норовят сотворить что-нибудь грязное с героинями.

Только вот Рейдзи угораздило попасть не в романтическую комедию, а в криминальную драму, и потому, несмотря на все эти задатки, никакой счастливой любви до гроба тут, похоже, ждать не стоит. Для Макканен он лишь инструмент, Лиззи отнюдь не использует напускную неприступность, чтобы скрыть робкую влюбленность. А Кэл, даже если отвлечься от проблем, порождаемых сюжетом, банально не проходит по возрасту. Остается лишь Айн. Девушка с промытыми мозгами, прошедшая через череду психологических обработок, абсолютно преданная Жнецу и вдобавок убийца. Не та, с кем легко завязать отношения, прямо скажем. Особенно если одна из первых заповедей, которым она учит потенциального кавалера, – отказ от человечности.

Поначалу вообще удивляешься, что сериал посвящен, по большому счету, двум людям, практически полностью лишенным каких-либо эмоций, чувств, мыслей и желаний. К счастью, авторы отлично выдерживают баланс: показывают удручающую безвольность молодых людей, но не превращают их в пустых болванчиков, которым невозможно симпатизировать. Как они этого добиваются? То отправят героев на задание, где им придется маскироваться под парочку влюбленных туристов и, пусть лишь притворно, демонстрировать бурю эмоций. То парой легких намеков дадут понять, что и у Айн есть какие-то чувства, пусть даже не понятные ей самой. А главное, напоминают Цваю, что он-то безвольным быть совсем не обязан. Тут ведь как: в отличие от Айн, Цваю мозги никто толком не промывал, ограничившись стиранием памяти. Свои эмоции он усыпил сам, когда они начали мешать выживанию в новом мире. Но потому и вернуть их не так уж сложно – нужен лишь повод.

Одна за другой следуют зарисовки: как обычного человека заставляют отказаться от мыслей и чувств, как выглядит жизнь двух индивидуумов, уже прошедших подобную «спецподготовку», но вынужденных притворяться обычными людьми. Находится место и для рассказа о тех, кто переживаний не лишен, однако потерял крайне важное качество – умение наслаждаться жизнью. Пусть обсуждаемые в эпизодах вопросы затронуты далеко не в первый (да и наверняка не в последний) раз, а сами обсуждения не тянут на звание лучших в истории мироздания, за постепенными изменениями в характере Рейдзи следишь с неослабевающим интересом.

Тем обидней, что герои-то интересные, а вот общий сюжет – вовсе не оригинальная история о войнах криминальных группировок за власть над миром и сопутствующих этой борьбе внутренних дрязгах и предательствах внутри кланов. Мафиози шаблонны и не вызывают ни интереса, ни симпатии. Поступки их зачастую просто раздражающе глупы. Но последнее и не удивительно: лишь в среде не умеющих думать идиотов персонаж вроде никчемного, в общем-то, Жнеца мог возвыситься, превратившись в злого гения и главного мерзавца. Остается порадоваться, что всю эту «общую картину» зрителей разглядывать практически не заставляют, уделяя основное внимание нелегкой судьбе Рейдзи и его окружения.

Несмотря на всю свою неидеальность, «Фантом» бесспорно заслуживает внимания. Мрачные сериалы, которые хорошо передают атмосферу безысходности и одиночества, да еще отлично нарисованные и разбавленные не слишком частыми, но весьма зрелищными перестрелками, – редкие гости в нашем мире. **СИ**



Это, конечно, не кадр из сериала, но о красоте здешнего экшна представление дает неплохое.

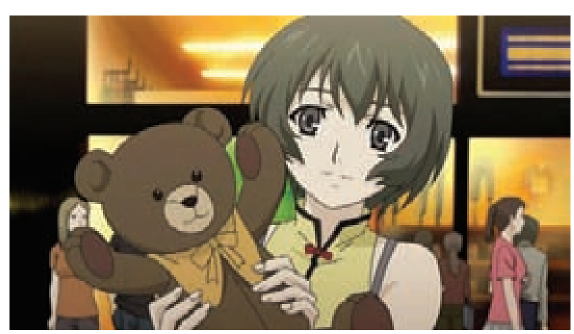


Как и настоящее, прошлое героев хранит в себе немало страданий.



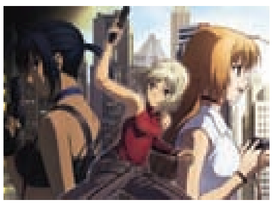
Милая девочка и ее карманные деньги.





Новости

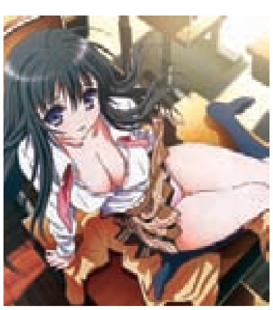
Кстати, не только Studio Deen (см. новость справа) решила воспользоваться спросом на киноэкранизации творений Type-Moon. Студия P.A. Works, ответственная за создание отличного телесериала Canaan, также основанного на работе Type-Moon, намерена превратить его аж в три полнометражных фильма-компиляции.



Кино-компиляцией обзавелся также замечательный сериал Eden of the East. Надо сказать, это редкий случай, когда у вторичного произведения есть все шансы оказаться лучше оригинала. Всем был хорош «Эдем», но если выкинуть из него несколько вопиюще лишних сцен – он станет и вовсе великолепен.



Мы уже писали, что аниме Kanokon получит продолжение, но теперь наконец-то выяснилось, о чем именно шла речь. И нет, увы, о втором сезоне пока мечтать рано. Вместо него поклонников развратных мордашек порадуют двухсерийной OVA, серии которой выйдут, соответственно, 25 ноября и 22 декабря.



Fate/Stay night Unlimited Blade Works

Kara no Kyoukai – серия романов, написанных основателями широко известной в узких кругах любительской студии Type-Moon. Аниме по мотивам цикла расходится очень хорошо: авторы получают весьма серьезные доходы с кассовых сборов и продаж DVD. Их успех не остался незамеченным: в Studio Deen наконец-то вспомнили, что превратили в аниме-сериал лишь один из трех сценариев визуальной новеллы (и одновременно «хентайного симулятора») Fate/Stay Night. А вспомнив, рьяно бросились исправлять упущение. На данный момент анонсирована экранизация Unlimited Blade Works, второго сценария игры, причем выйдет она уже 23 января (еще бы, надо ведь успеть воспользоваться созданной Kara no Kyoukai ситуацией). Однако что-то нам подсказывает, что аниме-переложения как третьего сценария, Heaven's Feel, так и полноценного сиквела, Fate/hollow ataraxia, тоже себя ждать не заставят.





Чудо-парк приговоренных

Неизвестные пока люди решили перенести на экраны мангу дуэта Дзинсэя Катаоки и Кадзумы Кондо (авторов манги по Eureka 7) – Deadman Wonderland. Манга повествует о парне, который удивительно похож на Рентона из все той же Eureka 7. В его мире столицу Японии разрушило сильнейшее землетрясение (сиквел Tokyo Magnitude 8.0?). Лучшие умы Токио нашли способ собрать денег на восстановление города: создали парк аттракционов Deadman Wonderland. Взамен поездок на колесе обозрения здесь предлагают смотреть, как приговоренные к казни убивают друг друга или с риском для жизни преодолевают различные препятствия на потеху публике. И вот однажды главного героя обвиняют в убийстве всех одноклассников (чего он, конечно же, не делал), выносят ему смертный приговор и отправляют в Deadman Wonderland. Остальные подробности пока неизвестны, но мы непременно вернемся к разговору о данной экранизации, когда узнаем о ней побольше.





Матрица. Бэтмен. Halo. Один за другим американские франчайзы совершают паломничество на Восток. В рамках слияния с чужеземной культурой герои меняют внешность (некоторые даже непривычно большие глаза отращивают). Но фирму Marvel самурайским духом не напугать: она передала студии Madhouse права на создание аниме-фильмов по мотивам X-Men, Blade, Wolverine и Iron Man. Дружба между двумя компаниями, вероятно, завязалась в те времена, когда художников из Madhouse подряжали для создания обычных «американских» мультфильмов по комиксам (скажем, выходящего вскоре мультика Planet Hulk). Теперь же японцы получили, пусть и относительную, но свободу творчества. Желающих оценить первые плоды их трудов приглашаем посмотреть наш DVD, на котором выложены тизеры фильмов по Wolverine и Iron Man.

Мини-обзоры

あいまいみぃ!ストロベリー・エッグ

Ну и ну! Земляничные яйца, диск 1

ИНФОРМАЦИЯ

Режиссер:
Юдзи Ямагути
Год премьеры:
2001
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть



Долгожданный первый релиз обновленной фирмы XLMedia производит весьма неплохое впечатление. Красиво оформленные бокс, буклет и меню, отличное (насколько это возможно для старенького сериала) качество видео и весьма неплохой дубляж (уступающий лишь работам заметно более опытных коллег из «Реанимедиа») – все выполнено с огромными вниманием и старанием… чего о самом сериале, увы, не скажешь. Так что наша оценка «можно смотреть» касается лишь дублированной версии аниме. Попытка включить вместо дубляжа оригинальный звук ни к чему хорошему не приведет, оригинальная дорожка не в пример хуже – очень уж слаба работа оригинальных сейю. А вот с русским звуком, несмотря на отдельные огрехи (где-то недоигрывают, где-то переигрывают), смотреть историю про парня, замаскировавшегося под девушку, чтобы устроиться учителем, оказалось на удивление приятно.



Вверху: Красавица, спортсменка, комсомолка… Одно плохо – парень.

true tears

true tears

ИНФОРМАЦИЯ

Режиссер:
Дзюндзи Нисимура
Год премьеры:
2008
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



Пока японцы вовсю пробивают true tears на вершины голосования «Какое аниме вы бы хотели увидеть на Blu-ray», американцы только-только готовятся приобщиться к этой великолепной дебютной работе студии P.A. Works. Что ж, лучше поздно, чем никогда, ведь сериал однозначно стоит посмотреть. Взяв стандартную завязку «парень нравится трем девушкам и должен выбрать одну», традиционную для хентайных игр и их экранизаций, P.A. Works превратила ее в очень красивую и грустную историю. Все действующие лица, начиная от главных и заканчивая второстепенными героями, вышли на удивление живыми и интересными личностями, в поступки которых веришь без всяких натяжек. true tears – один из лучших сериалов в своем жанре. Не пропустите его.



Вверху: Скушай красную ягодку, и да начнется сказка!

戦国BASARA

Sengoku Basara

ИНФОРМАЦИЯ

Режиссер:
Ицуро Кавасаки
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
на любителя



Sengoku Basara начинался просто великолепно. Льющийся через край пафос, красивый экшн, полный весьма необычных режиссерских решений, и атмосфера всеобщего раздолбайства, отлично вписавшаяся в экранизацию не самой интеллектуальной на свете игры, – все это обещало увлекательное, захватывающее и не слишком обремененное смыслом зрелище, эдакий «летний блокбастер» от мира аниме. Однако даже режиссер, снявший отличный сериал Chrome Shelled Regios, не сумел уберечь Sengoku Basara от великого зла – сценаристов-графоманов, которые затопили большую часть эпизодов бездарными диалогами и тошнотворными попытками изобразить драму. На этом фоне изобретательные драки просто-напросто потерялись. Вывод: хотите увидеть интересное и красивое аниме про троецарствие – смотрите Souten Kouro.



Вверху: А ведь тут даже собственный Гуррен-Лаганн есть…

Манга

Невеста речного бога

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Невеста речного бога
Создатель:
Юн Ми-Кён
Первая публикация:
2006
Журнал:
Wink
Наша оценка:
можно читать

Пусть вас не смущает корейское происхождение «Невесты речного бога»: единственное, что выдает в произведении манхву – непривычные имена героев. Рисунки выполнены в стиле Angel Sanctuary и Yamato Nadeshiko Shichihenge; стройные красавцы мужчины настолько ослепительны, что легко затмевают героинь. Сюжет повествует о сложных отношениях в мире богов, в которые по воле судьбы вмешивается простая земная девушка. Обычная «манга для девочек», как ни крути. И, что важнее, – хорошая. Начавшись не слишком позитивно – жители родной деревни приносят героиню, Соа, в жертву речному богу, – история в дальнейшем умудряется сохранять правильное соотношение грустного и смешного. Рассуждения о неблагодарности людей или вспоминания о погибшей первой жене Хабэка (того самого бога) перемежаются сценками в духе «Соа стыдливо прячется в кустах, ненароком увидев моющегося в пруду Хабэка». Весьма удачно выстраивается и само повествование, оставаясь интересным, но при этом не превращаясь в слишком сложное и запутанное. Хорошая манга, в общем. Хоть и манхва.







Dance in the Vampire Bund

ダンスインザヴァンパイアバンド

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dance in the Vampire Bund
Создатель:
Нодзому Тамаки
Первая публикация:
2006
Журнал:
Comic Flapper
Наша оценка:
можно читать

Узнав, что студия Shaft и Акиюки Симбо на сей раз взялись именно за эту мангу, мы просто не могли не полюбопытствовать, что же она собой представляет… И сильно удивились, узнав, что Dance in the Vampire Bund не слишком похожа на «стандартный» для этих авторов материал. Вместо безумной, часто лишенной логики комедии, под завязку наполненной язвительными диалогами «обо всем на свете», Vampire Bund оказался экшном с очень интересной и масштабной историей, полной интриг и резких поворотов сюжета. Да, тут хватает фансервиса, особенно в исполнении главной героини – повелительницы вампиров с телом девочки лет одиннадцати. Есть место и юмору, во многом благодаря совсем не глупому и довольно ехидному главному герою. Но все-таки в центре тут история о том, как вампиры решили заявить о себе всему миру, купили искусственный остров посреди Токио и устроили там собственный город. Весьма интересная завязка в дальнейшем приводит к еще более интересным событиям, превращая Vampire Bund в, пожалуй, лучшую мангу про кровососов со времен Hellsing.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
SD Gundam G Generation Wars
Платформа:
PS2, Wii
Авторы:
Namco Bandai
Дата релиза:
2009

SD Gundam G Generation Wars

SDガンダム ジージェネレーション ウォ

О, как же «Гандамов» много. За минувшие десятилетия Sunrise создала десятки произведений по своей любимой вселенной, и в каждом из них на поклонников сваливались все новые и новые модели роботов. Вся эта меха-братия, собранная в одном месте, – зрелище не для слабонервных. И даже если заменить гигантских роботов их маленькими кавайными большеголовыми копиями – легче не станет. Потому неудивительно, что серия SD Gundam G Generation не выбирается из Японии – слишком мало за ее пределами людей, способных по достоинству оценить непомерное число представленных в игре боевых машин и персонажей, да и жанр стратегии с элементами RPG не назовешь особо популярным в Америке и Европе. Но, если вы все-таки решитесь дать серии G Generation шанс – смело берите Wars. Не зря же в этом выпуске в набор добавили воинов из недавнего Gundam 00.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Почему вы непечатаете в си малоизвестные аниме типа ,,Baki the Grappler,,по комиксам ИтагакиКиесукэ(БОЕЦ Баки)2 сезона фильма по 2х2 каналу.печатайте пожалуйста по больше таких мультов...P.S Мне14 лет если вдруг найдете ошибки,класный журнал!!!

Основная «проблема» тут в том, что «Страна Игр» – журнал, скажем так, не только про аниме. И тех страниц, что мы можем отдать под рассказы об аниме, недостаточно для того, чтобы вспомнить обо всех действительно стоящих сериалах, обойденных вниманием публики, – очень уж их много. Что, впрочем, не значит, что мы вообще не пишем о подобном – так, недавно выдали рецензию на свежий, но уже обделенный известностью Chrome Shelled Regios.

Когда в Европе выйдет на PSP Evangelion: Jo?

Как подсказывает предыдущий опыт касательно выпуска игр по сериалам студии GainaX за пределами Японии – увы, никогда.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Animesuki Forums
Адрес:
http://forums.animesuki.com/
Язык:
английский

Animesuki Forums

Animesuki – один из интереснейших англоязычных форумов любителей аниме. Здесь с вами с радостью обсудят свежий эпизод любимого сериала, а заодно расскажут, почему аниме в разы хуже новеллы, положенной в его основу (благо, знающих японский на сайте хватает), поделятся свежим артом, поспорят о качестве музыкального сопровождения, обсудят любимую парочку... И, что особенно радует: под каждый такой вопрос здесь выделена отдельная тема, благо популярности форума вполне хватает, чтобы они не отмирали после пары-тройки постов.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

WONDER 2009



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

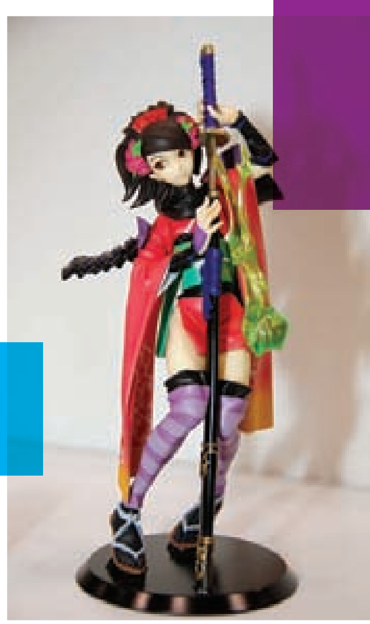
Справа: Японские скульпторы интересуются не только родной поп-культурой.

Внизу: Котики-помощники из Monster Hunter Freedom Unite удостаиваются собственных фигурок едва ли не чаще, чем Сейбер.





Справа: Герои произведений Джорджа Камитани (Odin Sphere, Muramasa: The Demon Blade) неизменно пользуются успехом у японских скульпторов. На фото уже собранный гараж-кит; продают же только некрашеный набор.



FESTIVAL SUMMER

Каждый месяц японские компании вроде Alter, Max Factory, Kaiyodo, Kotobukiya и Volks выбрасывают на рынок все новые и новые PVC-фигурки героев популярных аниме-сериалов и видеоигр. Поневоле начинаешь удивляться, насколько охотно потомки самураев приобретают бесконечных Сейбер и Май Сирануй, а завидев в магазинах уцененные экземпляры когда-то весьма популярных статуэток, и вовсе подозреваешь неладное: неужели индустрия, занимающаяся увековечиванием культовых персонажей в поливинилхлориде, постепенно превращается в колосса на глиняных ногах? Да, объемы продукции и не думают сокращаться, но вот позарится ли кто-нибудь на это изобилие?

Очереди к стендам знаменитых мастерских на Wonder Festival убеждают в обратном: готовые фигурки до сих пор в цене. «Чудо-фестиваль», о котором мы неоднократно писали, представляет собой



Слева: Налетай, не скупись – коты-бублики!



Внизу: Сменные бюстики: специально для тех, кто считает, что для женской груди важен не размер, а форма.

Wonder Showcase

Каждый год устроители Wonder Festival особо отмечают тех мастеров, чьи работы оказались наиболее запоминающимися. Можно, например, удостоиться приза за талантливые модификации (вместо куколок Пинки японцы все чаще видоизменяют специальных шарнирных болванчиков, либо делают собственных базовых кукол). А можно получить пропуск в Wonder Showcase – «зал славы скульпторов». Вас выбрали? Значит, один из ваших гараж-китов будет переиздан под маркой Wonder Showcase (важно отметить – качество таких переизданий всегда превосходное, даже если оригинал страдал дефектами отливки, да и стоят они дешевле).



выставку-продажу. Скульпторы-любители торгуют здесь сборными моделями (как их еще называют, «гараж-китами»), компании, занимающиеся массовым производством готовых статуэток, привозят прототипы будущих продуктов, перекупщики – ищут покупателей как для редких старых вещей, так и для всякого хлама. Особым спросом пользуются ящики с гасяпонами по 100 йен (100 йен – примерно один доллар, а гасяпон – небольшая, порой весьма неплохо сделанная фигурка). Попадаются и вещи, которые сложно отнести к какой-то из названных категорий: в этом году, например, я наткнулась на стенд с плюшевыми котами-пончиками.

Нынешний летний Wonder Festival – особенный (и я не имею в виду ту гигантскую очередь, которую пришлось отстоять простым смертным, чтобы попасть внутрь). Во-первых, запланированный зимний WF не состоялся – продолжалось расследование инцидента со сломавшимся эскалатором на предыдущем фестивале. Во-вторых, все из-за того же эскалатора мероприятие переместилось в выставочный комплекс Makuhari Messe, где обычно проходит Tokyo Game Show. В третьих, отмечал юбилей Wonder Showcase (подробнее о нем читайте во врезке), и по этому случаю устроители WF организовали мини-экспозицию творчества всех скульпторов, которые удостоились чести попасть в Showcase за десять лет его существования. Входной билет (он же каталог) по-прежнему продавали за 2000 йен (то есть, за 20$). Для Японии – сумма не такая уж маленькая, но и не настолько уж большая, чтобы ее нельзя было отдать за однодневную экскурсию в мир, под завязку набитый диковинными, очаровательными и попросту удивительными вещами. **СИ**



Справа: Нас просто-таки покорил прототип статуэтки Viper. Увы, вынуждены огорчить многих фэнов Street Fighter IV: это тоже гараж-кит.

Внизу: Корейцы из компании Ezhobi Toys привезли на выставку прототип PVC Неро из Devil May Cry 4 (пластиковый демон-из-меча-Вергилия прилагается). Готовый продукт обещают выпустить уже в сентябре.





Слева: Фигурки студии Reflect всегда пользуются невероятным спросом. На эту девушку-ниндзя уже положила глаз компания Yamato: PVC-версия на подходе.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Звездная связь

Мобильный телефон Samsung Star

В России начались активные продажи нового телефона от Samsung – коротко модель называется Star, чуть более подробно – GT-S5230. Ключевая особенность – большой сенсорный дисплей, программная начинка с удобным интерфейсом и множеством функций для организации своеобразного «рабочего стола». Разумеется, телефон дружит со всеми известными современными форматами цифровых изображений, видеороликов и музыкальных файлов. Также можно без проблем установить дополнительные программы. Многие обвинят Samsung в том, что она подражает Apple с ее iPhone, однако у Star не меньше оригинальных решений, которые наверняка, помогут ему завоевать немалую популярность. Продажи Samsung Star уже начались, средняя стоимость новинки на момент написания этих строк составляла 8 тысяч рублей – весьма недорого за телефон такого уровня и таких возможностей.

Забота о продавцах

Apple встраивает инновационную систему в iPod/iPhone

Чтобы защитить своих партнеров от проблем с недобросовестными покупателями, компания Apple собирается встраивать в свои плееры iPod и телефоны iPhone новую систему, которая будет фиксировать все события, которые происходили с устройством в течение гарантийного срока. Например, можно будет понять, было ли устройство в воде, подвергалось ли температурным нагрузкам, падениям и т.п. Так как нередко пользователи, грубо нарушив правила эксплуатации устройства, требуют его замены или ремонта по гарантии, при отсутствии видимых следов повреждения. Теперь сделать это будет намного сложнее. Подобная система уже функционирует в ноутбуках компании. В этом есть также большой плюс для добросовестных покупателей. При обнаружении опасной ситуации, например, при проникновении воды внутрь корпуса или резком ускорении, сравнимом с падением устройства на пол, оно будет выключаться или переходить в спящий режим, чтобы сберечь данные, а возможно, и некоторые компоненты устройства, которые могут быть повреждены в результате воздействий внешней среды. Сообщается, что эта система будет внедрена в самом ближайшем будущем, и гаджеты, оснащенные ею, могут появиться в продаже уже к моменту выхода номера в печать.





Новое поколение

Мышь Logitech G500

Недавно обновила свою геймерскую мышку компания Logitech. Взамен модели G5 появится G500, которая прошла легкий рестайлинг и готова к сражениям. Разработчики изменили поверхность корпуса – она стала более шероховатой, сделали больше углубления для большого пальца и мизинца. Также слегка изменилась задняя часть корпуса, теперь рука будет лежать на мышке еще более прочно. В остальном G500 осталась все той же прогрессивной игровой мышкой, с картриджем для регулировки веса. Logitech G500 оснащается лазерным сенсором, способным работать при скорости 4,19 м/с и ускорении до 30 g. Как и предшественница, G500 позволяет оперативно изменять чувствительность датчика. При установке комплектного программного обеспечения шаг может быть равен 100 точкам на дюйм, а диапазон поддерживаемых разрешений теперь составляет от 200 до 5700 точек на дюйм. Цена и точная дата появления в российской рознице пока неизвестна.

Шаг вперед

Модули памяти Kingston HyperX DDR3 2133 MHz

Поклонникам быстрого железа компания Kingston адресует свою новинку – комплект из двух модулей памяти HyperX DDR3 2133 MHz – как можно догадаться, чипы работают на частоте 2133 МГц. Будут представлены комплекты разного объема, скорее всего, первыми в продаже появятся 2 Гбайт и 4 Гбайт наборы. Обещается, что при работе на 2133 МГц тайминги составят CL8, что очень и очень неплохо для таких скоростей. Разумеется, модули одеты в алюминиевые радиаторы, чтобы обеспечить достаточное охлаждение чипам. Работает новинка при напряжении 1.65 В – вполне стандартное решение. Если вы все-таки решитесь приобрести подобный набор – установите напряжение вручную, иначе они не заработают должным образом.





В погоне за скоростью

Процессор Intel Pentium E6500K

Совсем скоро в продаже может появиться крайне интересный процессор от Intel. Речь идет о модели Pentium E6500K, который работает на частоте 2.93 ГГц. Главная его особенность – разблокированный множитель. В стандартном варианте Pentium E6500K работает по формуле 11x266 МГц, а если применить достойное охлаждение и увеличить его множитель, можно выжать намного большую частоту, без особых затрат. Конечно, другие современные процессоры Intel Core тоже неплохо поддаются разгону, но так как в этом случае разгон осуществляется путем увеличения частоты системной шины, требования к самому ядру и системе охлаждения намного выше. Как сообщает источник, первые тесты показали стабильную работу на частоте 4.5 ГГц при воздушном охлаждении. При небольшой цене это будет отличный вариант для продвинутых пользователей, которые хотят получить максимум производительности за свои деньги.

Дешевый размер

Корпус NZXT Beta Evo

Совсем за небольшую сумму можно получить настоящий геймерский корпус. Как оказалось, новинка от компании с труднопроизносимым названием NZXT обойдется всего в 50 долларов. Зато за эти деньги игроки получат вместительный корпус формата midiTower, в который можно установить 6 кулеров диаметром 120 мм и один 140 мм вентилятор. Этого хватит для охлаждения системы любого уровня, в том числе мощных SLI и CrossFire конфигураций. Также обещается максимально простой процесс сборки, закругленные концы железных панелей и удобный механизм установки накопителей и оптических приводов. Разумеется, блок питания в комплекте не идет, поэтому выбрать и установить его придется самостоятельно.





Металлический плеер

Плеер iRiver E200

Состоялся долгожданный анонс новинки от iRiver – плеера E200. Он выполнен в оригинальном тонком корпусе, размерами 105x55x10 мм. Его вес составляет 94.1 грамма, и изготовлен он целиком из металла. На передней панели находится 2.8-дюймовый цветной OLED-дисплей и кнопки управления. Надо сказать, что выполнены они очень аккуратно, в отличие от многих производителей плееров, пытающихся привлечь внимание необычным дизайном клавиш, которые на деле оказываются просто неудобными в использовании. Здесь же с этим все в порядке, как мы убедились, протестировав последние новинки iRiver, во многом похожие на эту модель. Обещается поддержка всех актуальных современных форматов видео, фото и аудио, включая высококачественный формат FLAC. Цена и сроки появления в продаже в России, пока неизвестны.



Андрей Муравьев

NAS не догонят!

Обзор домашних двухдисковых NAS-серверов

Едва ли кто-то может сказать, что свободное дисковое пространство бывает лишним. Каждый современный человек имеет дело с огромными объемами информации, основную часть которой обычно составляет различный медиаконтент, а он, как известно, весьма «увесист». И все это нужно где-то хранить. А еще очень желательно организовать удобный доступ для всех, кому эта информация предназначена. Именно эти проблемы и призваны решать сетевые хранилища, которые заодно, как правило, выполняют и некоторые дополнительные функции. Производители предлагают модели различного уровня и рассчитанные на установку разного количества жестких дисков. В этом обзоре мы рассмотрели шесть домашних двухдисковых хранилищ.

Методика тестирования

Важнейшей характеристикой для сетевого хранилища является его производительность – то есть скорость чтения и записи данных на установленные в нем винчестеры. Понятно, что скорость самих дисков тоже оказывает на нее влияние. Для тестирования мы использовали два жестких диска Seagate Barracuda 7200.11, емкостью по 750 Гб каждый, при этом они объединялись в массив RAID 0. Исключение составил Thecus N2100 не «увидевший» данные диски, для него приводим результаты работы с дисками Western Digital WD1002FBYS, 1 Тб каждый.
Производительность мы оценивали с помощью бенчмарка CrystalDiskMark 2.2, позволяющего измерить скорость как последовательного чтения и записи данных, так и фрагментами по 512 и 4 Кб в случайных областях диска. В тесте устройства подключались к гигабитной сетевой карте компьютера, сетевые диски монтировались по SMB.
Однако производительность – это еще не все, а для многих и вовсе не главное. Как было сказано выше, NAS-серверы обычно предоставляют немало дополнительных функций. Например, почти все они умеют скачивать файлы по различным протоколам, что позволяет не оставлять компьютер включенным. Одна из других важных возможностей – работа с сетевыми медиаплеерами. Кроме функционала, нас интересовало программное обеспечение девайсов, удобство конструкции и производимый ими шум, поскольку хранилища, как правило, работают круглосуточно.



4

\+ Широкие возможности по расширению функционала

– Отсутствие поддержки протоколов AFP, NFS, а также backup-функций.

D-Link DNS-323

На первый взгляд девайс не слишком примечательный. В наличии всего один USB-порт, при этом он служит исключительно для подключения принтера, а не внешних накопителей. Встроенных функций back up'а нет. Из поддерживаемых файловых протоколов только SAMBA и FTP, причем производительность чтения/записи по ним довольно скромная по сравнению с другими участниками теста. Но, тем не менее, D-Link DNS-323 пользуется определенной популярностью – главная причина этого в том, что при желании на этот мини-компьютер с операционной системой на базе Linux без особого труда можно установить программы, написанные сторонними разработчиками, и, таким образом, полностью заточить его под свои нужды. К примеру, можно установить другой клиент BitTorrent. В Интернете можно легко найти целое англоязычное комьюнити, посвященное экспериментам с данным девайсом. Еще одним его достоинством является компактность и приятный аккуратный дизайн. Отметим простоту установки дисков – никаких винтов и креплений здесь вообще нигде не используется. Программное обеспечение отличается простотой и удобством – утилита D-Link Easy Search (для ее запуска даже не потребуется предварительной инсталляции), позволяет найти хранилище, задать его сетевые настройки и быстро монтировать в качестве сетевого диска. Web-интерфейс приятен и хорошо структурирован. Если набрать в браузере ip-адрес NAS'а, то большинство таких устройств предложит ввести пароль администратора для входа в меню конфигурирования. В случае же с D-Link DNS-323 пользователь может, минуя настройки, попасть сразу в менеджер закачек (последний обладает всеми основными функциями), что весьма удобно для неопытных или не желающих копаться в интерфейсе юзеров. Поддерживается вещание по UPnP AV. Также, для работы с музыкальной коллекцией, реализован сервер iTunes. Возможно создание групп пользователей, разграничение прав и квотирование дискового пространства. Можно настроить рассылку уведомлений по e-mail, а в целях экономии энергии и снижения шума – задать интервал времени бездействия, после которого происходит отключение жестких дисков. Невысокая цена добавляет устройству привлекательности.

NETGEAR ReadyNAS Duo

Самая дорогая модель в нашем обзоре, существующая в нескольких вариантах поставки – с дисками по 500, 750 и 1000 Гб, либо вовсе без них. Мы указали цену для варианта RND2000 – модель без установленных винчестеров. Жесткие диски в данном NAS могут быть объединены как в массив уровня RAID 0, так и X-RAID. Последний является своего рода аналогом RAID 1 с возможностью увеличения размера путем последовательной смены дисков (к слову, поддерживается «горячая» замена). То есть, купив этот девайс с одним установленным винчестером, для того чтобы увеличить емкость, нужно будет лишь добавить еще один диск. Для дальнейшего расширения – необходимо последовательно менять по одному винчестеры на диски большего объема. После установки нового диска NAS будет производить сихронизацию, которая занимает продолжительное время (вплоть до суток). Назовем еще два небольших недочета – при запуске устройство сильно шумит (потом шум значительно уменьшается, но, тем менее, он несколько выше, чем у многих других моделей). Также не помешала бы возможность сменить сетевые настройки прямо из программы поиска NAS'а в сети. Одним из безусловных достоинств NETGEAR ReadyNAS Duo является высокая производительность. Отметим отличный строгий внешний вид, наличие трех портов USB (кроме внешних накопителей можно подключать и принтеры), кнопки быстрого backup'а (функция простая, но очень удобная). Девайс поддерживает все основные файловые протоколы, имеется сервер iTunes и UPnP AV. Кроме использования встроенных возможностей можно установить известную программу Twonky Media. Но, увы, бесплатна только ее ознакомительная версия. Предусмотрены неплохие возможности для задания резервных копий по расписанию, а в качестве альтернативы им предлагается установить на компьютер утилиту NTI Shadow. Скачивать файлы из сети девайс умеет только по протоколу BitTorrent. Встроенный клиент достаточно неплох, позволяет настроить ширину канала на скачивание и отдачу, а также ограничить сидирование по времени и по ratio. Еще одна дополнительная возможность – создание на сервере фотогалереи. Правда, для этого сначала придется скачать дополнительный софт под названием ReadyNAS Photos. Web-интерфейс хранилища не очень удачен и удобен – иногда нужные настройки удается найти не сразу.



4

\+ Хорошая производительность

– Работа только с одним типом массива



5

\+ Отличная производительность

– Довольно высокая цена, неширокие встроенные backup-возможности

QNAP TS-239 PRO

Новая модель фирмы QNAP показала в тесте великолепную производительность и заняла первое место со значительным отрывом. QNAP TS-239 PRO оснащен двумя гигабитными LAN-портами (соответственно, может иметь два разных ip-адреса), для подключения внешних устройств имеются 3 порта USB и 2 eSATA-разъема, не так часто встречающиеся в подобных устройствах. Работает этот NAS-сервер на процессоре Intel Atom с тактовой частотой 1.6 ГГц и имеет 1 Гб оперативной памяти. Для охлаждения жестких дисков (могут быть до 2 Тб каждый, в комплект не входят) установлен кулер диаметром 7 см, практически не создающий шума. По словам производителя, устройство содержит одновременно две копии ОС (на базе Linux), что повышает надежность – в случае сбоя одной ОС загрузка все равно будет выполнена (она, кстати, длится довольно долго). Диски в QNAP TS-239 PRO можно менять прямо «на лету», не выключая хранилище. Размещаются они в двух съемных контейнерах, на которых стоят небольшие замки, затрудняющие кражу накопителей. А чтобы было не так просто стянуть сам NAS – на нем установлен Kensington lock. Защита, конечно, не самая надежная, поэтому, чтобы обезопасить свои данные, можно воспользоваться поддерживаемым 256-битным AES-шифрованием. Имеется очень широкий функционал – закачка файлов (BitTorrent, HTTP, FTP, задания можно задать как в отдельном удобном Web-интерфейсе, так и с помощью внешней программы QGet), возможность создания полноценного локального web-сайта (есть PHP и MySQL), сервер ITunes, медиавещание UPnP, Print-сервер (до трех принтеров), Web-файловый менеджер, back-up одним нажатием кнопки, взаимодействие с UPS. Разумеется, есть разграничение прав пользователей, а также отметим возможность включить «корзину» для восстановления удаленных файлов. Кроме того, радуют возможности для расширения – пользователь легко может установить дополнительные приложения, например, MLDonkey (клиент сети eDonkey), XDove (для организации почтового сервера) и множество других модулей. Web-интерфейс администратора довольно удобен, хотя и кажется несколько перегруженным, а использованные иконки не назовешь интуитивно понятными. Еще один недостаток – настройка backup'a по расписанию возможна только с помощью внешней программы.

Thecus N2100

Корпус Thecus N2100 выполнен полностью из пластика, и внешне, надо признать, девайс выглядит не слишком солидно. Открутив два винта и сняв крышку, можно обнаружить внутри съемную стойку на два SATA-винчестера, а под ней материнскую плату с процессором Intel 80219 и планкой памяти на 128 Мб. Одним из достоинств модели является наличие двух LAN-портов, соответственно, на плате обнаружились две микросхемы RTL 8110. Интересной является возможность установки Wi-Fi модуля в имеющийся на плате разъем miniPCI (можно также воспользоваться USB-адаптером). Для охлаждения установлен небольшой и не слишком шумный вентилятор. Девайс показал хорошую производительность (заметим, что при достаточно невысокой цене) и поддерживает множество файловых протоколов – SMB, AFP, NFS, также для доступа к файлам можно включить FTP-сервер. Кроме того, присутствует Web Disk – проще говоря, девайс организует доступ к файлам и папкам через отдельный web-интерфейс, что делает возможным их скачивание по протоколу http. Из оригинальных, не встреченных нами в других моделях возможностей – монтирование ISO-образов. Два имеющихся USB-порта позволяют Thecus N2100 выступать в качестве принт-сервера. Поддерживаемые типы массивов – RAID 0, RAID 1 и JBOD. На прилагающемся диске имеется утилита для организации резервного копирования. Сетевое хранилище позволяет создавать пользователей и их группы, а также настроить рассылку уведомлений на e-mail администратору, что дает возможность своевременно узнать о каких-либо возникших проблемах. Несколько растраивает, что в числе базовых функций нет торрент-клиента. Придется лезть на сайт производителя и качать дополнительный модуль от туда. Утилита Thecus Setup Wizard представляет собой мастер настройки, причем достаточно удобный, правда, служит он все равно только для первичной настройки. К Web-интерфейсу замечаний нет – все просто и наглядно. Так же устройство поддерживает медиавещание UPnP.

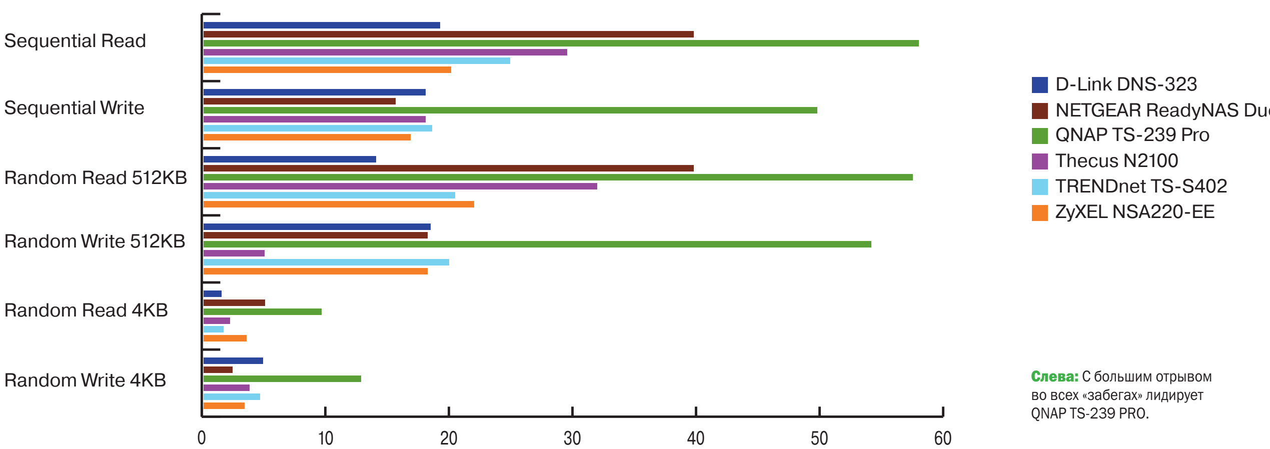


3

\+ Наличие аудио- и фотогалерей

– Нет возможностей автоматической закачки файлов

Производительность, Мбит/с



Слева: С большим отрывом во всех «забегах» лидирует QNAP TS-239 PRO.

	Сетевой интерфейс:	Порты ввода-вывода:	Поддерживаемые сетевые файловые протоколы:	Возможности RAID:	Дополнительные возможности:	Габариты, мм:
D-Link DNS-323	LAN 10/100/1000 Мбит/с Ethernet	1 x USB	CIFS/SMB, FTP	RAID 0, RAID 1, JBOD	Медиа-сервер (UPnP AV), сервер iTunes, принт-сервер, закачка по HTTP, FTP, BitTorrent-клиент	104 x 198 x 132
NETGEAR ReadyNAS Duo	LAN 10/100/1000 Мбит/с Ethernet	3 x USB	CIFS/SMB, AFP 3.1, NFS v2 / v3, HTTP/S, FTP/S, RSYNC	RAID 0, X-RAID, Hot Swappable	Медиа-сервер (UPnP AV), сервер iTunes, принт-сервер, BitTorrent-клиент, фотогалерея	142 x 101 x 222
QNAP TS-239 Pro	2 x LAN 10/100/1000 Мбит/с Ethernet	3 x USB, 2 x eSATA	CIFS/SMB, NFS, FTP, HTTP, AFP	RAID 0, RAID 1, JBOD, Hot Swappable, Online RAID Capacity Expansion Online RAID Level Migration	Медиа-сервер (UPnP AV), сервер iTunes, закачка по HTTP, FTP, Bittorrent, Print Server, Web Server, PHP, MySQL, iSCSI, 256-битное AES шифрование	150 x 102 x 216
Thecus N2100	2 x LAN 10/100/1000 Мбит/с Ethernet	2 x USB	CIFS/SMB, AFP, FTP, NFS, HTTP	RAID 0, RAID 1, JBOD	Медиа-сервер (DLNA), сервер iTunes, принт-сервер, фотогалерея	160 x 85 x 200
TRENDnet TS-S402	LAN 10/100/1000 Мбит/с Ethernet	2 x USB	CIFS/SMB, FTP, NFS	RAID 0, RAID 1, Hot Swappable	Медиа-сервер (UPnP AV),сервер iTunes, принт-сервер, BitTorrent-клиент	120 x 200 x 120
ZyXEL NSA220-EE	LAN 10/100/1000 Мбит/с Ethernet	2 x USB	CIFS/SMB, NFS, FTP, HTTP	RAID 0, RAID 1, JBOD	Медиа-сервер (DLNA), сервер iTunes, принт-сервер, закачка по HTTP, FTP, BitTorrent-клиент, заливка на Youtube, Flickr, FTP.	202 x 113 x 142

ZyXEL NSA220 EE

На наш взгляд, модель внешне самая элегантная из рассмотренных, и это далеко не единственное ее достоинство. Благодаря продуманному ПО с девайсом приятно работать, это касается как web-интерфейса, так и утилиты поиска NAS'а в сети. Упомянем также, что на дисках, идущих с устройством, находится полноценная retail версия программы для резервного копирования Acronis True Image Home, а также DLNA-медиаплеер DiXiM Media Client (ZyXEL NSA220 EE поддерживает медиавещание по DLNA). Девайс поддерживает стандартный набор массивов (RAID 0, RAID 1, JBOD), так что можно выбирать между объемом и надежностью. Кроме такой полезной функции, как автоматическое скачивание файлов (поддерживаются Http, Ftp, BitTorrent), имеются функции, которые мы не встречали в других устройствах – закачка файлов в Интернет по FTP, а также публикация фото и видео на сервисах Flickr и YouTube соответственно. Еще одна приятная и нестандартная функция – девайс умеет работать с RSS, благодаря чему можно настроить регулярное скачивание подкастов, ТВ-передач, блогов и т.д. Кроме того, ZyXEL NSA220 умеет самостоятельно устанавливать соединение по протоколу PPPoE, поэтому, если ваш провайдер использует этот протокол для авторизации, то при необходимости хранилище можно подключить к Интернету напрямую. Разумеется, присутствуют и более стандартные функции: создание пользователей (и их приватных папок) и групп, взаимодействие с UPS, принт-сервер, публикация выбранных папок в Web-интерфейсе. На передней панели расположена кнопка быстрого копирования и синхронизации, но для более широких backup-возможностей придется воспользоваться сторонней программой. Еще один приятный факт – в коробке с устройством обнаружилась хорошая подробная инструкция на русском языке. Из недостатков – девайс показался не самым тихим, частично из-за некоторой вибрации корпуса при работе. Не очень существенное замечание к конструкции – для снятия крышки и установки дисков потребуется поработать отверткой или руками (шляпка позволяет обойтись без отвертки), никаких защелок здесь нет. Скорость чтения/записи ZyXEL NSA220 EE показал среднюю.

Лучшая покупка



9000 руб.

5

\+ Нестандартные возможности

– Некоторая шумность



8700 руб.

3

\+ Отличная производительность

– Довольно высокая цена, неширокие встроенные backup-возможности

TRENDnet TS-S402

Самым привлекательным в TRENDnet TS-S402 является, на наш взгляд, соотношение производительность/цена, а это, безусловно, весьма важный показатель. Порекомендовать этот девайс можно в первую очередь тем, для кого наиболее критична скорость чтения/записи данных, а множество дополнительных функций кажутся излишеством. Это не значит, что модель от TRENDnet лишена их вовсе, но, если говорить, скажем, об автоматической закачке файлов (а это одна из самых полезных функций), то здесь предусмотрена работа только по протоколу BitTorrent (что, конечно, тоже очень неплохо). Девайс умеет работать с медиаконтентом – поддерживается медиавещание по UPnP AV, а для работы с коллекцией аудио реализован сервер iTunes. С сетями Apple девайс, к сожалению, не работает, зато поддерживаются SMB, NFS и, разумеется, хранилище может поднимать FTP-сервер. Имеются два USB-порта, которые TRENDnet TS-S402 позволяет использовать для подключения принтеров. Присутствует функция создания резервных копий по расписанию. Устройство выполнено в вытянутом металлическом серебристом корпусе, с множеством отверстий для охлаждения, а передняя и задняя панели сделаны из пластика. Для охлаждения служит 50 мм вентилятор, при работе которого наблюдается некоторый шум. Если открыть переднюю дверцу, то мы получим доступ к дискам. Никаких защелок и креплений для быстрой установки жестких дисков не предусмотрено – придется воспользоваться отверткой, а также подсоединить к дискам кабели. Это несколько странно, так как вообще девайс поддерживает горячую замену, после которой, правда, требуется перезагрузка, что тоже противоречит самой концепции данной функции. Во время первого запуска устройство предлагает отформатировать диски и установить на них Remote Package (часть ПО, необходимого для работы).

Выводы

Как видно из результатов тестирования, бесспорным лидером по производительности оказалась новинка QNAP TS-239 PRO. Кроме того, этот NAS-сервер обладает весьма широким функционалом (и, что очень важно, возможностями по его наращиванию) и в целом оставил очень хорошие впечатления. Поэтому ему отдается “Выбор редакции”. Однако цена за этот девайс достаточно высока, поэтому стоит присмотреться к ZyXEL NSA 220 EE, привлекшему внимание интересными функциями, удобным ПО, вполне приемлемой для дома производительностью и отличным дизайном. Эта модель и получает награду “Лучшая покупка”. Разумеется, другие модели не стоит сбрасывать со счетов. Например, в более низкой ценовой категории, безусловно, весьма интересен D-Link DNS 323, а NETGEAR ReadyNAS Duo занял в тесте второе место по производительности.

TRENDCLUB

Умник на коленях

Тестирование ноутбука ASUS N81Vg



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

«Ноутбук для умников», – примерно так можно назвать новую модель мобильного компьютера от компании ASUS. Слоган, с которым этот девайс появился на рынке, говорит сам за себя: «Smart Notebook, Smart You». Новый ноутбук с графическим адаптером NVIDIA GeForce GT 120M с гигабайтом видеопамяти попал в нашу тестовую лабораторию, и мы решили досконально изучить все возможности портативного компьютера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей, дюйм: 14 (1366x768)
Процессорная технология: Intel® Centrino® 2
Процессор, ГГц: 2,5, Intel® Core™ 2 Duo T9300
Чипсет: Intel PM45
Видеоадаптер, Мбайт: 1024, NVIDIA GeForce GT 120M
ОЗУ, Гбайт: 2, DDR2-800
HDD, Гбайт: 320, Hitachi HTS543232L9A300
Звуковой адаптер: HD Audio
Картридер: SD, MMC, MS, MS-Pro, miniSD, MS-Duo, MS-Pro Duo
Сетевые интерфейсы: Wi-Fi (802.11 b/g/n), Bluetooth 2.1+EDR, 10/100/1000 Base T
Порты: Express card, Microphone, Headphone jack (S/PDIF), VGA port/ Mini D-sub, 5x USB 2.0, FireWire (IEEE 1394), Modem (RJ11), LAN (RJ45), HDMI, CIR, eSATA
Габариты, см: 342x256x37,2
Вес, кг: 2,5

В первую очередь стоит сказать о видеоадаптере. Графическое ядро имеет 32 потоковых процессора и поддерживает технологию DirectX10. Последнее означает, что многие эффекты, вроде мокрых поверхностей и различных теней, будут отображаться максимально реалистично. Помимо этого, присутствует поддержка NVIDIA CUDA, что позволит существенно повысить скорость расчетов в приложениях, например в Adobe Photoshop. Нарастающая популярность технологии ведет к тому, что не за горами то время, когда многие задачи будут ускорены за счет применения графического ядра, которое поддерживает многопоточность и создано для быстрой обработки больших объемов данных. Также заявлена поддержка NVIDIA PureVideo HD, позволяющая наслаждаться фильмами в отличном качестве. С учетом широкоформатного дисплея с высоким разрешением это будет отнюдь не лишним. Декодирование видеопотока перейдет на видеопроцессор, а ЦП останутся основные задачи. Стоит вспомнить, что к ноутбуку по интерфейсу HDMI можно подключить большой монитор или проектор и тогда станет ясно, что поддержка 1080p видео будет очень кстати.

В данной модели ноутбука применена LED-подсветка дисплея. На этой технологии хотелось бы остановиться подробнее. Чтобы понять преимущества и недостатки этой технологии, надо окунуться в принципы работы ЖК-дисплея. Формирование изображения ЖК и ЭЛТ дисплея принципиально отличается. Как известно, все цвета формируются из трех основных – RGB (Red, Gree, Blue) и для создания цвета одного пикселя приходится смешивать три цвета. С противоположной от зрителя стороны монитора установлена люминесцентная лампа, которая выдает белый цвет. Жидкие кристаллы работают, как хороший кран – при определенном напряжении они поворачиваются на нужный угол, пропуская ту или иную порцию света. А далее свет от трех элементов, проходя через светофильтры с разными цветами (упрощенно), просто смешивается, и получается необходимый цвет пикселя. Так как лампы имеют ограниченный срок жизни и редко могут продемонстрировать идеально белый цвет, то получается, что экран освещен неравномерно, цвета могут быть несколько искажены, а со временем яркость будет снижаться. Совсем иными характеристиками обладают светодиоды. В идеале, они дают истинно белый свет, а срок службы на порядок превышает время работы люминесцентной лампы. Благодаря малым габаритам можно уменьшить толщину дисплея и обеспечить равномерную засветку. Еще одним важным преимуществом, именно для мобильных компьютеров, является низкое энергопотребление светодиодов. А это значит, что можно без изменения остальных параметров системы увеличить время автономной работы.

Внешний осмотр

Аккуратный ноутбук от ASUS имеет достаточно удобную рабочую диагональ экрана в 14 дюймов. Широкий формат позволит работать с большими таблицами и смотреть фильмы. Полноразмерная клавиатура не имеет срезанных по ширине кнопок, как это случается у многих производителей, в результате чего, частенько можно промахнуться мимо точки или буквы Ю. Тачпад расположен немного левее относительно основной оси, но это ничуть не мешает в работе. В верхней части панели имеются дополнительные горячие клавиши для управления беспроводными адаптерами и часто выполняемыми функциями. Ноутбук наделен 1,3-мегапиксельной камерой с микрофоном, что позволяет проводить видеоконференции в любом удобном месте, где возможно подключение к Сети. Сам корпус выполнен из черного глянцевого пластика, а панель клавиатуры имеет необычную раскраску, которая напоминает популярную тему из



\+ Удачное соотношение габаритов и производительности

– Не очень длительное время работы в автономном режиме

фильма «Матрица». Большое количество интерфейсов позволяет довольно комфортно работать как в пути, так и на стационарном рабочем месте, значительно повышая функциональность за счет расширения возможностей дополнительными устройствами.

Методика тестирования

Ноутбук «для умников» мы решили тестировать по собственной методике. При настройках максимальной производительности и питании от розетки мы установили и прогнали несколько бенчмарков. Популярные программы от компании Futuremark: 3DMark06 и PCMark05 пришлись как нельзя кстати. Последние версии Vantage мы решили не испытывать, так как ноутбук хотя и оснащен дискретной графикой, но уступает мощным игровым десктоп-системам, и превращать тестирование в слайд-шоу не было желания. Следующим этапом шло тестирование связки процессор-память, и для этого нам пригодились встроенные средства утилит архивирования WinRAR и 7-ZIP. Напоследок мы протестировали в сетевом режиме игру «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» с последним на момент написания статьи патчем под номером 10. Так как игра процессорозависимая, особенно в сетевом режиме, мы узнали не только возможности графической подсистемы, но и смогли оценить сбалансированность компьютера в целом. Закрывая тестирование, мы провели испытание на время автономной работы. Был установлен стандартный режим работы, ноутбук был подключен к Интернету посредством Wi-Fi, а подсветка выставлена на комфортный уровень в 70%. Запуск программы Battery Eater Pro в смешанном режиме позволил смоделировать активную работу всех элементов компьютера, и мы получили реальное время работы в активном режиме.

Результаты тестирования

Нас порадовала возможность работать и играть на небольшом по размерам ноутбуке. Новая видеокарта позволяет развернуться современным играм, обеспечивая вполне игровые FPS. Выбрав модель с производительным процессором, можно рассчитывать на производительность на уровне неплохого десктопа, сохраняя мобильность. Процессор Intel® Core™ 2 Duo T9300, использованный в ноутбуке, отмечен компанией Intel пятизвездочным рейтингом, что должно указывать на максимальную поддержку передовых технологий Intel. В результате процессор обеспечивает быструю работу как в офисных, так и в мультимедийных приложениях. Помимо этого процессорная технология Intel® Centrino® 2 (кодовое название платформы – Intel Montevina), на которой построен данный ноутбук, может быть реализована с технологией Intel® Turbo Memory 2.0. Она позволяет использовать специальную mini-PCIe плату с флэш-памятью на борту для ускорения доступа к часто используемым файлам. Обычно такие модули предлагаются в качестве опции за дополнительную плату. Но поскольку их стоимость чаще всего невелика, вложения могут быть оправданы.

Кнопки клавиатуры достаточно большие, чтобы играть – останется только обзавестись хорошей мышью. При желании посмотреть кино на большом экране стоит воспользоваться выходом HDMI, который обладает возможностью вывода не только видео, но и аудио с подключением к многоканальной акустической системе. Множество скоростных интерфейсов, вроде FireWire и eSATA, дает право рассчитывать на работу с видеоконтентом – например, заниматься обработкой видео с цифровой камеры непосредственно на ноутбуке, а пяти разъемов USB достаточно для подключения всей домашней периферии. Этот набор особенно впечатляет, если вспомнить, что ноутбук 14-дюймовый. Емкости жесткого диска хватит для хранения небольшой коллекции кино, а если есть склонность к частым закачкам из Сети, стоит присмотреться к внешнему накопителю.

РЕЗУЛЬТАТЫ

3DMark06	5582
PCMark05	5093
7-ZIP	4255 MIPS
WinRAR	1028
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо (1024x768)	33 FPS
Время автономной работы	1 ч 34 мин



Выводы

Поиграв и поработав на ASUS N81Vg, можно смело назвать его переходным вариантом между мобильными, офисными и игровыми ноутбуками. Обладая габаритами и весом первых, он способен продемонстрировать производительность последних и позволяет поиграть в современные игры. Возможности расширения функциональности и время автономной работы находятся на высоком уровне. Мы рекомендуем ноутбук людям, которые хотят иметь один компьютер как для работы, так и для отдыха.





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Ограниченная серия

Здравомыслящие люди поставили крест на ограниченных сериях продуктов еще в середине прошлого века – как только американцы стали называть комплектации автомобилей звучным словом «limited». Со временем ситуация превратилась в полный фарс, особенно в нашей технологичной отрасли.

Изначально понятие «специальное издание», оно же наследник «ограниченного выпуска» было прекрасным маркетинговым подспорьем для эффективной дистрибуции. Выпуск 99 часов с индивидуальным дизайном и двузначным серийным номером приносил порцию славы подзабытой марке, 999 сверхмощных автомобилей на базе стандартного пони-кара расходились по коллекционерам, создавая отличный информационный повод для журналистов. Словом, жизнь резко закипала в строго определенном месте, давая соответствующие плоды. Главная беда, породившая начало конца индивидуальных серий, стала следствием гениального изобретения Генри Форда – конвейера. Маленькую серию нужно делать либо вручную, либо на специально выделенной линии – и то, и другое экономически нецелесообразно. Вернее, затраты на изготовление вряд ли окупятся созданной вокруг серии шумихой. Именно так слова «limited edition» попали во вполне серийные прайсы.

Ничего личного, просто маркетинг. Идя на ужин в ресторан «Старый Ереван», никто не надеется отведать истинно ереванской армянской кухни. Покупая любой товар с шильдиком «ограниченная серия», не стоит ждать, что он эксклюзивен и штучен. Десять эксклюзивных флешек – это прекрасно. Гораздо хуже, когда их тысячи – а меньше сделать китайцы просто не могут. И именно из-за технологической дискредитации столь любимые за океаном серии превратились в «специальные издания». Разумеется, под специальными производитель всегда имеет в виду минимально отличимые от серийных, но нацеленные на активную и платежеспособную аудиторию. Коей выступают два любимых вендорами лагеря – геймеры и оверклокеры.

Всем прекрасно понятно, что хардкорный геймер не купит видеокарту за приложенную к ней прошлогоднюю игрушку по той простой причине, что он либо прошел ее год назад, либо плевать на нее хотел. А оверклокер с мировым именем вряд ли позарится на материнскую плату со слегка повышенными частотами шины и кнопками включения и перезагрузки – шнурок с кнопкой Power у него уже есть, а поднять FSB до новых значений – дело пяти минут. Но цель производителя и продавца – вовсе не они. Главной задачей становится вовлечение начинающих пользователей, приобщение их к узкому кругу посвященных профессионалов, чьи имена зачастую украшают красочную коробку. И пусть новичок еще хлопает глазами, прикидывая, переплачивать ли пару сотен за Gamer Edition, в душе он уже все решил. Точнее, решили за него.

А рынок тем временем живет и процветает, в борьбе за покупательский кошелек доводя ситуацию до курьезов. Чего стоят только геймерские версии антивирусов, названные так за способность молчать во время работы полноэкранных приложений. А ведь это, черт возьми, стандартная функция, доступная абсолютно всем! Просто в «версии для крутых игроков» это проанонсировано на коробке, на фоне клевого трехмерного монстра. И хорошо еще, когда позиционирование безвредное и почти честное, в отличие от любимого производителями материнских плат Rev 2.0. Простейший фокус – первая партия действительно оверклокерских «матерей» появляется в продаже, показывает неплохие результаты и светится в блогах серьезных парней. А вот вторая партия, гораздо более многочисленная и не отличающаяся от первой ни ценой, ни упаковкой, – по характеристикам вполне обычная среднестатистическая. И даже самые известные бренды не гнушаются в этом участвовать.

Конечно, разнообразие на магазинных полках больше всего нужно нам самим. Тихая версия, разогнанная версия, дизайнерская версия, игровая версия – в каждой из них можно найти что-то полезное, а то и из ряда вон выходящее. Но клеевая отвертка в комплекте – это скорее приятный сюрприз после покупки, чем определяющий выбор фактор до нее. Прагматик никогда не купится на такую банальную уловку – но сколько прагматиков среди увлеченных натур? Вот и появляются на железном рынке клоны «Wild Wacky Action Bike» из мультсериала South Park – «не рулится, не едет, зато светится в темноте!»: непонятные, дорогие, но коммерчески успешные.

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.



Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще!

С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начинная с ______________________ 200   г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

____

подарочный журнал ____________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «____________» с 200 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «____________» с 200 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Majesty 2



9.5

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.management
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С: Ino-Co»

Стратегия наоборот – и в то же время единственно правильная. Отныне мы управляем именно фэнтезийным королевством, а не каждым искателем приключений отдельно – у тех своя голова на плечах.

Spore: Galactic Adventures



9.0

Платформа:
PC
Жанр:
action/other.construction
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Все чудики, которых вы создали в оригинальной Spore, теперь могут сыграть именно те роли, в которых вы их себе представляли. Пока мы писали этот текст, в спороподии прибавилась еще добрая сотня приключений!

Batman: Arkham Asylum



9.0

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

«Дурная репутация» (inFamous)



9.0

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sucker Punch

По улицам, крышам и стенам домов, линиям электропередач, рекламным вывескам, пожарным лестницам и водосточным трубам... Реалистичным суперменом быть нелегко, но ведь и удовольствие почти гарантировано!

132 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

144 Комикс

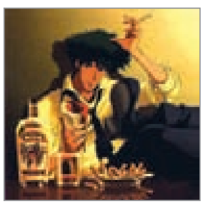
Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

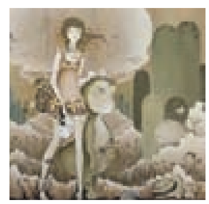
Александр Солярский



Уезжал тут на неделю… Нет, не в отпуск – на учебу. Курс повышения квалификации, так сказать, напрямую связанный с моим нынешним хобби, часть которого является работой. Пять дней по 12 часов в аудитории, с перерывами на обед и ужин. Литры выпитого кофе и килограммы съеденного печенья. По возвращении: работа, работа и снова работа. Свободное же время расходуется на сон и просмотр уроков по графике. А вы говорите лето…

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Battlefield: Bad Company (multiplayer)

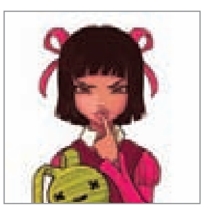
Артём «cg» Шорохов



Западные обозреватели опять словно с цепи сорвались: закидали (не все, к счастью, не все) римейк Turtles in Time смехотворно низкими оценками, так толком и не сумев объяснить причины своей ненависти за пределами концепта «Этот римейк – такой римейк!» Трава, конечно, восемнадцать лет назад была куда зеленее, но ведь и дважды в одну воду не войти. Тут уж или ностальгия, или играйте только в новое.

СТАТУС: Mixed Modern Arts **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Valkyria Chronicles, UFC 2009, 'Splosion Man

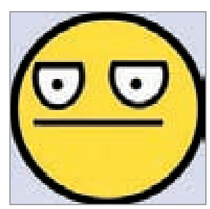
Наталья Одинцова



Попробовала разные игры, да и вернулась к Knights in the Nightmare. Не ради сюжета – он все равно почти полностью изложен в сопроводительном альбоме с иллюстрациями (а о том, что не сказано открытым текстом, можно догадаться). Очень уж нравятся бои с элементами скроллшутеров: прямо-таки дня не могу провести, чтобы не потренировать рыцарей на учебной арене.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Knights in the Nightmare

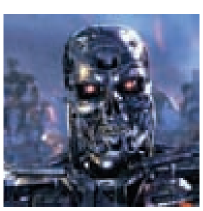
Сергей «TD» Цилюрик



Из всех «финалок» (не считая X-2, которая отвратительна мне настолько, что и говорить о ней не хочется) больше всего я не люблю четвертую. Словно из вредности, Square Enix вздумала делать продолжение именно к ней – и сиквел превзошел оригинал во всех его недостатках. Даже в сценарии! Иногда возникает впечатление, что создатели The After Years намеренно пытались переплюнуть своих предшественников в безвкусии.

СТАТУС: Еще половина игры **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Final Fantasy IV: The After Years

Алексей «Red Cat» Голубев



Недавний поход в кино в который раз заставил подумать о том, какой тонкой стала грань между фильмами и видеоиграми. И не только потому, что игры нередко становятся похожими на фильмы (что, пожалуй, хорошо), но и потому, что фильмы порой трудно отличить от какого-нибудь трехмерного шутера (что, субъективно, плохо). Два часа взрывов и прочей пиротехники оставляют одно желание: вернувшись домой, запустить Gears of War 2.

СТАТУС: Финалист **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Планы на отпуск

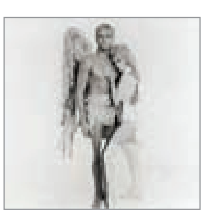
Александр Устинов



Мне кажется, я понял, почему в трейлере MGS: Peace Walker четыре Биг Босса. Вот смотрите: одного ББ Снейк убил в первом MG, второго – в MG2, третий оказался умным, переставил глаз и закосил под президента США, но его убили в MGS2, четвертый явился Снейку в MGS4 и умер. Все сходится. И мистификация о бесконечно выживающем Биг Боссе уже не кажется такой уж абсурдной.

СТАТУС: Скучный **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Red Faction: Guerilla (Xbox 360), Rock Band: UnPlugged (PSP)

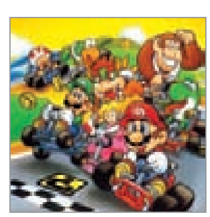
Илья Ченцов



А я вот недавно еще раз пожалел, что нет игры по старому фильму Barbarella. Причем я бы сделал ее хитро: в экшн-кусках мы управляем Барбареллой, а в промежутках между ними у нас «симулятор свиданий», где мы играем по очереди за всех мужчин, которым Барбарелла дарит свою любовь. В следующем году обещают римейк фильма – может, хоть по нему игру сделают?

СТАТУС: Ретросексуал **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Spore: Galactic Adventures, Blood Bowl (DS)

Евгений Закиров



Приобрел с рук две SNES – одну PAL, другую тоже PAL, но модифицированную для запуска американских и японских (NTSC) игр. Найти Donkey Kong Country оказалось сравнительно просто, а вот Porky Pig's Haunted Holiday ни у кого нет. После прохождения Star Ocean на SNES возьмусь за Dragon Quest VI, благо сериал снова вошел в моду. А там, глядишь, и Monster Hunter 3 до Европы доберется! Скорее бы…

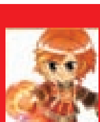
СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Super Mario Kart, Tales of Phantasia

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Марио. Его нельзя не знать, но отношение к нему – и к его играм – заметно варьируется от человека к человеку. Выяснить, что же думают о нем посетители нашего ЖЖ-сообщества, мы пытаемся в первом посте. А второй посвящен вечно актуальной для нас теме рецензий. Стоит ли избегать спойлеров при описании игры? Не резонно ли разделять рецензии по целевой аудитории – для тех, кто уже играл, и для тех, кто только собирается?



Марио

darkwren

Друзья, а как вы относитесь к Марио? Вот если честно-честно, без предвзятости.



renar

– Как вы относитесь к гомосексуалистам?
– А я к ним не отношусь.



artiom_shorohov

Самого Марио, как персонажа, люблю не очень. Но вот мир, вокруг него выстроенный, просто обалденный. И как бренд он тоже замечательный. Практически любую игру с Марио в названии можно брать с закрытыми глазами – она будет отличная. Ну, так было, пока Sega не отдали кроссовер с Соником. Соник губит всё, к чему прикасается. =)



live13

Если честно, с уважением. Марио – один из самых известных мэскотов, по сути, лицо Nintendo. Я, правда, больше уважаю Соника и считаю, что Марио ему и в подметки не годится. Однако стоит отметить, что в последнее время игры про Соника деградируют, а Nintendo, наоборот, удается создавать новаторские игры со своим главным героем.

С Марио на NES у меня не сложилось. Геймплей мне нравился, нравились дизайн, игровой мир, персонажи. Но до конца так ни одной игры и не прошел – сложно было. Зато с удовольствием прошел New Super Mario Bros. на DS.

Собственно, кроме Соника и Марио, других символов консолей и целых компаний больше нет. Не считать же символом Sony выродка-неудачника Crash Bandicoot-а.

light_messiah

Марио наряду с Люком Скайукером, Иисусом Христом, Санта Клаусом, Бэтменом, Суперменом, Роршахом и другими вымышленными героями повлиял на нашу жизнь гораздо сильнее, чем многие реально существующие люди.

Такого определения личного отношения к персонажу вполне достаточно.

true_3pac

Игры про Марио (те, что правильные, НЕ Mario Is Missing) – абсолютные, вечные ценности игростроя.

Если человек не любит игры про Марио или, по крайней мере, не признает их шедевральность – он печник и колхарь, и ничего не понимает в видеоиграх. Детсадовских исключений «на вкус и цвет», «о вкусах не спорят» и прочей чуши в этой ситуации быть не может.

Либо человек признает шедевральность игр про Марио (основных). Либо он печник и колхарь.

Мое мнение – верное, я гарантирую.



blind_sadness

У меня Марио как игровой персонаж не вызывает никаких эмоций.

Собственно, его можно сравнить с Гордоном Фрименом – по безликости они выступают на равных.

Разработчики при этом заставляют нас верить, что таким образом мы «вживаемся» в роль персонажа, а не играем за кого-то еще. По-моему, бред.

Марио без мира, в котором он существует, – не более, чем еще один герой игр. Зато вот к этому самому миру придраться сложно...

Так что Марио – это лишь набор пикселей или полигонов – без особой харизмы, но зато он служит неким мостиком от мира нашего к миру грибному :)

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Популярная в народе забава – рассказывать, о чем были бы фильмы, если посмотреть их задом наперед. Само собой, вскорости это перекинулось на видеоигры. Осторожно, спойлеры!

Red Alert: после завершения войны между СССР и союзниками один гениальный ученый решает вернуть Гитлера в Германию.

Guitar Hero: игрок становится все больше и больше неуверен в том, что ему дано быть рок-звездой, и в итоге возвращает гитару в магазин.

Katamari Damacy: история о том, как создавалась Япония.

Gears of War 2: люди спасают локустов от неминуемого наводнения, а Дом, обнаружив нездоровый цвет кожи у жены, оставляет ее в турбосолярии.

Final Fantasy Tactics Advance: герой приводит своих друзей в фэнтезийный мир – лишь затем, чтобы потом цинично вернуть их назад в реальность.

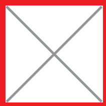
Psychonauts: шкодливый пацанчик гуляет по подсознаниям людей, сводя их с ума.

The Sims: survival horror, где все жители города поочередно исчезают – бесследно, беспричинно. В итоге герой остается один, а стены его дома надвигаются на него – как будто дом уменьшается...

Elite Beat Agents: люди в черном играют популярную музыку задом наперед, делая людей беспомощными и несчастными.

Resident Evil 4: Леон пытается сбагрить назойливую девчонку местным культистам. Но они постоянно ее возвращают, поэтому в итоге Леон просто запирает ее в церкви и уезжает из страны.

Шахматы: во время сумятицы появляется король, который впоследствии упорядочивает своих вассалов в два иерархических ряда.



«До-рецензия» и «после-рецензия»

mjr_blayne

Один из самых скверных грехов, который может совершить рецензия – это рассказать слишком много. «А ещё вы можете заморозить противника и разбить его гаечным ключом», «здесь есть такое экзотическое оружие, как коровья голова», «если вы одолеете пять первых миссий, игра превратится из шутера в стратегию». Рассказывая об игре, мы лишаем игрока возможности самому открыть, какие в ней есть радости и гадости. Идеальная рецензия должна, наверное, состоять из трех коротких частей – подробного указания жанра, описания в одно предложение и оценки: simulator.giant_frog, «Вы играете за гигантскую лягушку, разрушающую Москву в поисках своей возлюбленной и корма. Герою противостоят московская милиция и природные явления. Управление необычное, но удобное», 12.0. Вероятно, полезной будет графа «похожие игры». Можно еще скриншотик-другой. Остальное – подробности, которые игрок выяснит сам, если ему интересны шутеры, действие которых происходит в такой вот обстановке, и его устраивает планка качества, обозначаемая оценкой 12.0.

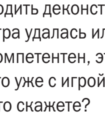
Есть еще вариант, когда подробная рецензия прокатывает, но он требует самоотверженности от читателя. Рецепт – прочесть, подождать с годик, забыть, неожиданно увидеть игру на полке, вспомнить, что «что-то такое читал», купить. Детали уже изгладятся из памяти, но общее впечатление должно быть адекватным.

Если говорить о прессе, то кажется разумным такой подход – писать рецензии отдельно для тех, кто еще не поиграл, и для тех, кто уже. Первый тип должен быть максимально сжатым, буквально рассказывать, о чем игра и какие отличительные особенности (по возможности без спойлеров). Давать минимальное представление, чтобы не портить игроку радость самостоятельного открытия нюансов геймплея, сюжета и т.д.

Для тех, кто уже, можно писать аналитические статьи, вспоминать Гаршина, более углубленно сравнивать с другими играми, проводить деконструкцию – разбирать, почему игра удалась или не удалась. Если эксперт компетентен, это тоже интересно, но – тем, кто уже с игрой знаком.

Что скажете?

Примечание: описание игры изменено, чтобы обсуждение не уходило в ненужную сторону.

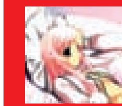


renar

Это какая-то маниакальная боязнь спойлеров. Видел такое не раз.

Мое мнение противоположное – рецензия должна быть максимально подробной, чтобы убедить меня покупать игру – либо не покупать. Я не стремлюсь поиграть во все игры, где написано shooter.first-person. Я хочу быть уверенным, что игра мне понравится.

Так что...



santa2014

Я лично без рецензии в моей любимой стране игр покупаю только 100% хиты. Для остального жду рецензии. Ведь разработчики говорят, что их игра исключительная и самая лучшая, а объективное мнение можно узнать только в игровой прессе. А то так можно игр напокупать, а половина из них окажется отстоем.

Я лично абсолютно спойлеров не боюсь, это маразм, по-моему.



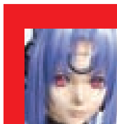
live13

Чего хочется от рецензии? Конечно, не простого перечисления USP продукта. И вообще не хочется видеть игропрессу в виде справочника покупателя. То покупаем, это выбрасываем. Цены, бирки, метки, этикетки. Все.

Хочется авторского мнения. Все-таки авторы – это такие же геймеры, как и все остальные. Со своими вкусами, опытом и, конечно, широким игровым кругозором. Эти самые кругозор и опыт и должны позволять им сравнивать игры с тем, что было раньше, что обещали разработчики, с тем, что получилось в итоге. Главное, что хочется понять после прочтения рецензии, так это – оправдывает игра возложенные на нее надежны или нет, является ли шагом вперед для жанра и индустрии. А, может, это добротный представитель жанра, который на ура примут почитатели данного жанра? Еще интересно узнать, насколько игра закончена. Не осталось ли в ней столько багов, что играть невозможно. Какая продолжительность игры. Не является ли она слишком короткой или, наоборот, жутко однообразной и монотонной.

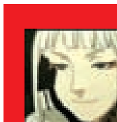
А вот подробности сюжета хотелось бы видеть отраженными в рецензии в завуалированном виде. Чтобы действительно не портить себе впечатление. Ведь всегда интересно сначала составить свое мнение об игре, а потом сравнить его с мнением окружающих. Вот поэтому и интересно читать всяческие аналитические статьи по недавно пройденным хитам. Читаешь чужое мнение, сравниваешь с собственным восприятием. Смотришь, что не заметил в игре автор материала, а что не заметил ты сам.

Из всего вышеперечисленного следует еще один интересный вывод. Ответ на вопрос, почему собственно имеет смысл играть в свежие игры сразу после их выхода. Все дело в том, что именно в течение первых нескольких месяцев после выхода игры у всех на слуху. Параллельно с тобой в них играет множество других людей, игра обсуждается на форумах, в социальных сетях и просто в курилках. Хорошие игры стареют медленно. Хуже всего произведениям, полагающимся на технологии. Новым методом наложения текстур никого не удивить уже через год-два. А вот сюжет может оставаться интересным и новаторским годами. Так что в старые игры можно играть смело. Главное – изолировать себя до поры до времени от потока информации, в то время, когда игра еще была новинкой. Единственное но. Когда вы все-таки пройдете игру и решите обсудить ее с окружающими, вы обнаружите остывшие темы на форумах, старые записи в блогах. Обсудить игру будет можно только с фанатами. Основная масса геймеров играет и обсуждает свежие хиты.



renar

Не надо нам авторского мнения. Оно субъективно. Лично меня ни секунды не волнует мнение Васи или Пети с незаконченным филологическим... Кругозор – да, сравнение – да. Личное мнение – нет. Его нужно оставить для ЖЖ и форумов.



timedevourer

А я скажу, что мне очень хочется читать только рецензии «для игравших». Спойлеры? Пусть! Если их появление в тексте статьи оправдано, значит, на тот или иной элемент сюжета нужно будет обратить внимание во время игры, раз уж это сделал автор. Если речь о геймплейных элементах, то тем более – мне заранее будет приятно знать, что дальше игра меня порадует коровьей головой.

Да, возможно, я кое-что потеряю, не открыв это самостоятельно, но ведь, если я читаю рецензию до того, как попробовать игру, это значит, что я сомневаюсь, стоит ли мне ее пробовать, не так ли? В таком случае, заспойлив мне самый смак, рецензия также убедит меня этот смак таки попробовать – чего я, возможно, не сделал бы в противном случае. С другой стороны, если я уже поиграл в обозреваемый проект, мне уж совершенно точно интересно мнение автора относительно всех возможных спойлеров. Я не хочу идти на тематические форумы за подробным и глубоким анализом особенностей игры с точки зрения истинного ценителя жанра, я хочу их видеть в обзоре.

Вообще, конечно, очень жаль, что такого разделения рецензий на «до-» и «после-» нет. Банально больше контента было для обеих категорий читателей – и для тех, кто раздумывает о покупке, и для тех, кому интересен анализ/авторские мысли на тему конкретной игры. А сейчас везде как-то ни рыба ни мясо.

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Фотограф: Мария Пухова



Как же я люблю игры и приставки! Большие и маленькие, старые и новые! Приключения и экшны, квесты и симуляторы! На PS3 и Xbox 360 наслаждаюсь изяществом обожаемой Лары и мрачным обаянием Маркуса Феникса, PSP скрашивает бесконечные часы в московском метрополитене: увлекшись игрой, и не заметишь, как тебе уже выходить. Да что там! Истину о том, что новое – это хорошо забытое старое, я стараюсь не забывать: нет-нет, да и достану с полки Nintendo 64 или PS one – вот она, колыбель трехмерных игр! А иногда – мы встречаемся с лучшей подругой, берем бережно в руки старенькие джойстики – и вместе пускаемся в восьмибитное плавание по волнам доброй ностальгии о детстве – том самом, когда деревья были большими, а в Dendy играли все...

Калипсо

Бои без правил. Бэтмен. Радиорынок

Здравствуйте, редакция «Страны Игр»! У меня есть к вам пара важных для меня вопросов.
Первое. Я с нетерпением жду выход игры UFC 2009: Undisputed – пару номеров назад я прочитал рецензию на эту игру и стал ждать ее еще больше. Но проблема в том, что я никак не могу найти ее в продаже: где бы ни спрашивал – все говорят, что ее пока нет, даже на радиорынке! Хотя, по идее, если вы уже написали рецензию, значит, игра уже вышла. Так почему же она так задерживается? Не из-за того ли это, что страна происхождения игры – Япония? Ведь все японские игры доходят до нас с опозданием. Если так, то когда игра появится у нас в России?
И второе. Я также очень жду игру Batman: Arkham Asylum. У вас пишут, что дата ее выхода пока не объявлена (Давно уже объявлена. – Прим. Зануды), хотя в трейлере на вашем диске было указано «Лето 2009 года». Так когда же ожидать выхода?
Надеюсь, вы ответите на мои вопросы. Заранее спасибо!
P.S. Журнал просто класс, покупаю каждый номер. Желаю вам дальнейшего успешного развития!

Сергей Тихомиров,
г.Москва

**Артем Шорохов ** *Обо всем по порядку. UFC 2009 действительно вышла, и диски с ней даже вовремя попали в Москву. Штука в том, что спортивные файтинги традиционно не самый ходовой товар в нашей стране, и потому первая партия коробок с игрой была совсем небольшая – по сути, на пробу. У нас в редакции, как вы знаете, немало ценителей UFC, так, не поверите, даже нам пришлось побегать за заветными дисками. Уже потом, примерно месяц спустя, в Россию наконец привезли достаточное количество коробок, и вот они-то попали во все крупные магазины. Уверен, пока добиралось ваше письмо и печатался журнал, вы уже приобрели игру и сейчас наш ответ для вас неактуален. Но если вдруг проблема не решена – пройдитесь по всем крупным точкам продаж видеоигр Москвы или сделайте заказ в дружественном нам интернет-магазине www.gamepost.ru, там UFC 2009: Undisputed имеется точно – как для PS3, так и для Xbox 360. Так что, как видите, японское происхождение игры вовсе ни при чем, тем более, что создавалась она по заказу американского издательства и на американские деньги. Соответственно, в Соединенных Штатах и Великобритании, где аббревиатура UFC известна буквально всем и каждому, Undisputed более чем популярна.*
Уточню еще и насчет наших рецензий. Частенько бывает, что издатели присылают нам на обзор готовую, но еще не отправленную на заводы игру, чтобы мы могли опубликовать свое мнение о ней еще до того, как она поступит в продажу. Забегая вперед, скажу, что именно таким образом мы смогли поделиться впечатлениями от полной версии Batman: Arkham Asylum аж прошлом номере, который был

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Привет, «Страна»! А подскажи, пожалуйста, привезут ли в Россию коллекционку Batman: Arkham Asylum? Очень уж она классная, судя по вашим статьям.

И вам привет в ответ. Увы, порадовать нечем: коллекционку в Россию не повезут. И не потому даже, что лень, дорого или весит много, нет. Штука в том, что бэтаранг в комплекте этого издания – слишком прочный и острый, и ввоз коробок с ним пришлось бы оформлять по категории «холодное оружие». А это уже, к сожалению, такие хлопоты, на которые игровые дистрибьюторы пойти никак не могут. Такие дела.

Известно, что Xbox Live не запущен в России официально. Не возникают ли в связи с этим проблемы во время регистрации аккаунта (ввод домашнего адреса, оплата услуг сервера российской кредитной картой) и если да, то как их избежать?

Возникают. Вы просто не сможе-

сдан в типографию еще в июле. А ведь на прилавки диск поступит (для вас, в будущем, – уже поступил) только 28 августа. Лично я, например, жду не дождусь момента, когда заполучу, наконец, долгожданную коллекционку! А что до даты, так это вы вспомнили наши старые материалы; тогда с ней творилась такая катавасия – вспомнить страшно. То издатель собирался начать продажи уже весной, то вдруг перенес релиз на осень, то вовсе отменил все предыдущие решения, с головой уйдя в проблемы, связанные с поглощением со стороны Square Enix… До самой E3 мы не были уверены, что «Лето 2009» – это окончательный вариант, и в конечном итоге, можно сказать, оказались правы: в расчете на осенний ажиотаж Eidos сместила дату на самый конец лета, лишь формально закрепив ее в обещанном трейлерами промежутке. Ну вот, вроде бы, все. Пишите еще!

Смелость PSP берет

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»! Вот захотелось излить наболевшее. Начну с пиратства. С этим в последнее время совсем плохо, если раньше пиратская продукция приобреталась в основном из-за дешевизны, то в последние время (по крайней мере, в моем городе) – из-за общей доступности. Чтоб приобрести свежий фильм или игру на ПК, достаточно сделать пару шагов до ближайшего магазина, торгующего соответствующим товаром… Но в таких мелких магазинчиках, как правило, торгуют пиратской продукцией. И таких магазинчиков много, в них легко ориентироваться и т.д. Если мне понадобится лицензия, то придется ехать в ближайший торговый центр, там пробраться в соответствующее торговое помещение, проходить вдоль больших торговых рядов с фильмами или играми, сдаться, спросить продавца консультанта об интересующем вас товаре, понять по его выражению лица, что он не поймет, что тебе от него надо и зачем ты вообще сюда пришел, когда он так мило занимался своими делами. Но вот он все же решается тебе помочь, и совместными усилиями вы находите то, что тебе нужно. Триумф? О ужас! Ты обращаешь внимание на цену. А ведь лицензия-то не то что дороже, иной раз даже дешевле некачественных подделок! Вот и думаешь, почему такой спрос на пиратку? Да просто кто-то и не знает или не думает о том, что это вот – пиратская продукция. В основном, все из-за удобства. Зашел в такой магазинчик – все вокруг тебя. Спросил продавца, и юркий парень или девушка быстро покажут все, что тебя интересует, при этом обслуживая еще двух-трех покупателей. Заодно и проконсультирует, что есть, что будет, что было и т.д. Короче, просто удобней. Но никто и не замечает или не обращает внимания («практически никто», я же обратил), на то, что обнаглевшие «предприниматели» ставят цены на подделку подчас побольше цены оригинала. Товар все равно продается. И конечно, нет у нас никакого контроля… Ладно. Об этом можно говорить до бесконечности.

Немного расскажу и о радостных событиях в моей жизни. Недавно я приобрел долгожданную консоль PSP, которая скрашивает долгое время в дороге из дома на работу и обратно. Мне уже 25 лет, езжу я на маршрутках. Раньше я не замечал, чтобы кто-то играл на какой-либо консоли в транспорте, даже молодежь. А тут я – большой дядя с игрушкой. Сильно бурной реакции я не замечал, в основном смотрят с интересом, кто-то подобную вещь вообще видит в первые, кто то думает что это суперпродвинутый телефон (хотя и необязательно даже продвинутый), а у кого-то есть такая, и они, наверное, недоумевают, как я же это я так, на людях, сижу и спокойненько играю. А я, в общем, привык не особо обращать внимание на других, когда я занимаюсь нравящимся мне делом. Не мешаю окружающим, не затрагиваю их личные интересы – и ладно. И кому какое дело, пусть я даже в парке играю с сыном в войнушку… Может, глядя на меня, люди будут меньше стеснятся своих интересов? Ведь потенциальные покупатели карманных консолей (по большей части люди старше двадцати, могут себе это позволить) наверняка просто стесняются. А я говорю – не надо стесняться! Занимайтесь тем, что вам нравится! Тем более если это помогает пережить трудные моменты жизни (например, пробки на дорогах), и кому там какое дело, если вы при этом их не задеваете?

P.S. Спасибо редакции «СИ» за отличную работу, ведь во многом именно благодаря вам я приобрел PSP.

Василий,
г.Самара

**Артем Шорохов ** *Что же это у вас за цены в Самаре такие… Впрочем, не переживайте, потихоньку и в Самаре все наладится, как наладилось в Москве, Петербурге, Новосибирске. Те самые «большие торговые центры», до которых пока еще нужно долго ехать, потихоньку захватят все выгодные площадки и выжмут мелких лавочников, обзаведутся нормальным персоналом, озаботятся грамотной выкладкой… Появятся и цивилизованные специализированные магазины – несмотря на кризис, все к этому идет. Совсем пиратство едва ли победить (кто ищет, тот находит, при этом – не считаясь с потерями), но его вполне реально загнать в рыночные ларьки и палатки в подворотнях, на требующие инвайтов и регистраций увешанные порнобаннерами торрент-трекеры. Уже сейчас на пиратстве все сложнее делать большие деньги: все «знающие ценители» качают варез нахаляву, а дядям из ларьков, как вы правильно заметили, достаются лишь случайные покупатели. Конечно, коммунизм едва ли наступит, но и к дикому рынку девяностых уже, пожалуй, возврата нет. Да и то, что взрослые геймеры стесняются показаться на людях с «игрушкой», – тоже явление временное. С каждым годом в России растет средний возраст геймеров, люди, выросшие из восьми бит, Василий, никуда не деваются, а те, кто пришел вслед за ними, с рождения знакомы с видеоиграми, не раз видели в их обществе взрослых и старших товарищей… Общество, наше с вами, российское, постепенно привыкает к видеоиграм – так же, как привыкало к рваным джинсам, мини-юбкам, зарубежным фильмам и мобильным телефонам. Будущее не остановить!*

**Илья Ченцов ** *В позапрошлом номере я уже писал, что, если говорить о той же PSP, торговым точкам – и пиратским, и официальным – есть альтернатива: онлайновый магазин (а в «СИ» № 16 уважаемый главврен рассказал, какую карту для этого надо завести). Правда, вариант несколько вымогательский, так как в «кошелек» PS Store денег надо переводить «с горкой». То есть если, скажем, LocoRoco 2 стоит 995 рублей (для сравнения – в «М-Видео» 990, в «Белом ветре» – 1190), положить придется все равно тыщу. И если для вас комфортность покупки (без глупых продавцов и утомительных прогулок до ларька) стоит этих десяти рублей разницы – выбор очевиден. Если нет – что ж, по крайней мере, этот выбор у вас был.*

А что касается транспорта, не стоит обманываться словом «портативный»: переносить DS и PSP действительно удобно, но далеко не во все игры комфортно играть в пути. Нет, если у вас есть сутки в поезде, и вы можете поваляться на полке или посидеть за столом те четыре часа, пока работает батарейка, то радость от общения с любимой игрой вам обеспечена. Но вот если ехать 20 минут с пересадками – предсказываю, что (если говорить о PSP) большую часть времени вы потратите на загрузку уровней, и процесс то и дело придется прерывать на самом интересном месте. Впрочем, в московском метро пээспэшника увидишь куда чаще, чем дээсника, и если вам действительно комфортно так играть, кто ж мешает, особенно если вы чувствуете, что таким образом просвещаете и раскрепощаете массы. Но попробуйте все же поиграть дома, лежа на диванчике или развалившись в удобном кресле – и вы вряд ли вновь променяете их на трясучий салон маршрутки.

Три «больших» приставки

Здравствуйте, самая лучшая и уважаемая редакция самого лучшего и интересного журнала «Страна Игр». Пишу вам впервые. И хочу обсудить три приставки, «большие» приставки – PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. У меня один вопрос: «Зачем?». Ну вот зачем нужны ТРИ приставки? Мое личное мнение таково: была PlayStation, и пусть будет! (Это не фанатизм к PS.) Я знаю, что еще до PS были приставки, но по моему мнению у Sony с её PlayStation это получилось лучше. То же самое и с PS2: зачем Microsoft прилепила свой Xbox? Денег, наверное, им хватает. У них есть PC, его бы и совершенствовали! Игровая приставка Wii показывает только хорошие гироскопы, по-моему, это только экспериментальная приставка, такие же примочки и на PS3 и Xbox 360 будут, а именно этот Project Natal и пульт у Sony – просто надо подождать. А когда эти два проекта выйдут в продажу, владелец Wii скажет (наверное): «Я бы ничего не упустил, если бы купил PS3 или Xbox 360». Не каждый человек в России может иметь три приставки сразу, чтобы насладиться всеми эксклюзивными играми, хотя это особо и не надо. Я знаю Sony, Nintendo и Microsoft делают приставки не только для России. Но также я не думаю, что каждый геймер в Японии, Америке и Европе сможет иметь все приставки и сразу. Ну, только если постарается. Многие меня не поймут, а может, это я сам ничего не

те зарегистрировать в Live российский профиль, придется указывать одну из «правильных» стран и разыскивать подходящий индекс. Это раз. Второе – с российских карт оплата проходит не со всех и лишь до поры до времени: будьте готовы к тому, что в какой-то момент в сервисе этой карте будет отказано и придется покупать специальные карточки оплаты Microsoft Points и Live Gold. И, наконец, еще одна беда: в последние год-полтора участились случаи блокирования скачиваемого контента по, так сказать, национальному признаку. Означает это, что некоторые XBLA-игры (например, Duke Nukem 3D) и DLC (например, добавочная сооркампания Gears of War 2) невозможно купить и скачать с российского IP-адреса. Но не расстраивайтесь заранее: все это – лишь капля в море нормального рабочего контента.

Когда, наконец, выйдет God of War III?

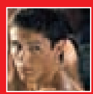
Вероятно, весной. Американский релиз назначен на март 2010 года, европейская же дата пока не объявлена, но мы склонны полагать, что в Старом Свете третье пришествие Кратоса состоится лишь немногим позднее.

Сколько копий Valkyria Chronicles распродано в мире на данный момент?

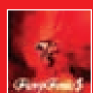
По последним данным, чуть больше полумиллиона. Причем в Америке и прилегающих регионах игра разошлась лишь немногим меньше, чем в Японии: 220 тыс против 190 тыс.

Без комментариев

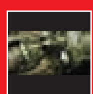
Зачем были придуманы видеоигры?



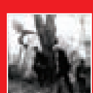
Otto Fenix
Я могу предложить ответ на данный вопрос первым. Чтоб развлекать человека! Но прогресс в технологиях до того дошел, что вместо того, чтоб играть в какую-то веселую игру – как сейчас говорится, NEXT-GEN, невозможно выбрать игру в магазине! Там игра про зомби, а там – про какого-нибудь чокнутого преступника! Но зачем же все-таки эти игры нужны?



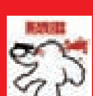
Skyer
Да-м… Вопросец. Создатель видеоигр говорит так: «Я подумал в свое время: в США 40 млн телевизоров. И я посчитал, что дверь в телемир может быть открыта еще шире, зацикливаться лишь на визуальном восприятии не стоит».



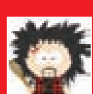
roogna
Для развлечения. Хотя, безусловно, встречаются экземпляры, которые смело можно называть искусством. Например, Final Fantasy, Chrono Cross, MGS, Fahrenheit, Silent Hill. Но исключения, как известно, подчеркивают правила.



Susumu
«Множество всяческих игр, время, бесценную вещь, нам помогает убить». (Овидий, римский поэт)



T13
Ну… Когда-то технологии только-только развивались, и игры создавали для развлечений.
А сейчас, ИМХО, чтоб денег побольше срубить. (



big_ZicK
Они делаются для развлечения и попутно зарабатываются нехилые деньги… И это нормально… Поэтому не нужно вот таких «(« смайлов… Прибыль – это стимул… Если бы игры продавались за гроши… или бесплатно… дальше «Марио» прогресс в этой области вряд ли ушел бы…

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

понимаю? А для вас это письмо наверное вообще пустой тратой времени будет.
И еще пару вопросов. Кто такой Зануда? Откуда он? И зачем он портит настроение?

С уважением, Аслаев Тимур

**Зануда ** *У вас есть очень правильные слова – «личное мнение». У вас оно одно, у другого – другое. Знаете старую байку про фанатов Sega Saturn, которые считали PlayStation врагом, интервентом и «большой японской корпорацией по производству бытовой электроники, которая приперлась в мир видеоигр с полными карманами денег и, словно слон в посудной лавке, принялась чинить погром»? Я напомню. Была такая независимая компания – Psygnosis (ныне, кстати, она уже зовется «Ливерпульской студией Sony»), хорошие делала игры аж с 1984 года. И вдруг – «переметнулась к выскочкам из Sony», сделав для PlayStation и Destruction Derby, и WipeOut, и Colony Wars. Приверженцы традиционных платформодержателей были вне себя от ярости: строчили петиции, ругали Sony и Psygnosis на чем свет стоит. Даже разыскали «кармическую анаграмму»: оказывается, если переставить буквы в названии компании, получится «Sony's pigs». А потом – ничего, привыкли. Улавливаете аналогию? Ваше письмо – такое же. Без обид. Хотя настроения, безусловно, жалко.*
А в целом, конечно, есть зерно. Речь о том, что неплохо бы, как выражались Шарик со Швондером, «все взять и поделить». То есть, оставить только одну консоль, совместимую со всем и сразу. Устранить конкуренцию, борьбу за покупателя, вывести за скобки корпорации-надсмотрщицы и уравнять в правах разработчиков да издателей. Может, получим, нечто вроде нынешнего рынка DVD-плееров и киноиндустрии. А может (и мне это представляется более вероятным) – еще один PC.

**Сергей Цилюрик ** *Я скажу вам, как владелец PS3 и Xbox 360, что если бы я не купил Wii, я бы пропустил ряд действительно отличных игр. Особенно жалел бы Fire Emblem: Radiant Dawn и Super Smash Bros. Brawl – которые, к слову, вовсе не гироскопные. Приставка же все-таки – не только железо, но и игры.*

Onegai!

Дорогая «Страна Игр»! Вот уже не первый год я слежу за вашей профессиональной деятельностью и восхищаюсь вами, но возникла проблема, с которой мне не справиться без вашей помощи. А потому прошу, внемлите моим словам и помогите, если это возможно. Я являюсь одним из тех, кто всегда стоит на вашей стороне, потому как без вашего журнала было бы невозможно ориентироваться в мире видеоигр и, кстати, японской анимации тоже. Сейчас у меня дома несколько консолей нового поколения, но и старушка PS2 тоже является почетным представителем коллекции. Однако в силу сложившихся обстоятельств главный железный гигант, а именно PS3, у меня еще не обосновался. А на этой самой консоли вышла эксклюзивом игра, в которую мы с друзьями очень хотели бы сыграть и называется она Valkyria Chronicles. Разумеется вы о ней знаете! И нам хорошо известно, что по ее мотивам выходит аниме от студии A-1 Pictures, которое мы с нетерпением ждем. Но всем нам хотелось бы хоть как-то визуально ознакомиться с первоисточником. А потому не могли бы вы после завершение выпуска игрофильма по Metal Gear Solid 4 на своих DVD дисках сделать тоже самое с игрой Valkyria Chronicles? Если это возможно, прошу помогите нам. И спасибо огромное вам заранее.

**Артем Шорохов ** *Большое братьям-анимешникам охаё! Насчет экранизации Senjo no Varukyria мы, конечно же, знаем, даже писали в свое время о ней в рубрике «Банзай!» в обзоре новинок осеннего аниме-сезона (как же вы так пропустили?) и выкладывали на диске опенинг, по которому и можно (нужно!) было оценить внешний вид аниме. Что ж, никогда не поздно навестить официальный сайт (по адресу www.valkyria-anime.com), изучить скриншоты и вообще, что называется, ознакомиться и, быть может, узнать из этих иероглифов о DVD-релизах (ждем второго «тома» уже со дня на день), о Drama CD, о спецвыпусках и даже о двух манга-адаптациях оригинальной игры – от Кюсея Токито и Кито Ин, – на которых (в большей степени, чем на на самой игре) и базируется аниме.*
Что же касается лучшей игры для PlayStation 3 прошлого года (по версии «Страны Игр»), то я, от себя лично, настоятельно советую ознакомиться с ней самостоятельно, причем в отрыве от всевозможных адаптаций. Все-таки первоисточник есть первоисточник – он взрослее, во многом интереснее и даже, если позволите так выразиться, «богаче декорирован». Но все же отличается от экранизации не настолько сильно, чтобы делать целый игрофильм. Да и, признаться, не получится в случае с «Валькирией» так склеить заставки, чтобы вышло ровное и внятное повествование – тут играть нужно! В общем, найдите возможность (неужели ни у кого из друзей нет PS3?) и обязательно сыграйте лично. Потому что «Валькирия» – как ни крути, в первую очередь тактическая ролевая игра, а не интерактивное аниме. Честно-честно.



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

Need For Speed: Shift
Геймплейное видео из превью-версии новой части сериала Need for Speed. Никаких ночных городов, никаких полицейских и нелегальных гонок – все предельно серьезно.



FIFA 10
Еще один геймплейный ролик из секретной превью-версии. Поклонникам виртуального футбола ни в коем случае нельзя проходить мимо.



Банзай!
Тизеры двух аниме по комиксам американской фирмы Marvel, два трейлера замечательного фильма Tailenders и опенинг сериала Sengoku Basara в исполнении известной группы Abingdon Boys School.

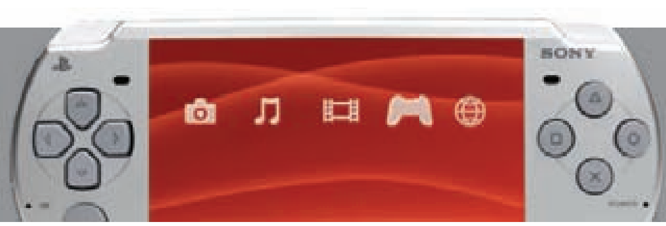


Ниндзя-убийца
Впечатляющий трейлер нового фильма про ниндзя, в котором наемный убийца Рейзо расправляется со своими врагами катаной и сюрикенами.



PSP Zone

Прошивка: 5.51
Демоверсия: Yuusha 30 (миссия №4)
Трейлеры: Undead Knights, Ys I & II Chronicles, Marvel Super Hero Squad



Слово редактора

На этот раз в разделе «Территория HD» настоящий фестиваль видео из еще не вышедших спортивных игр. На днях нам в редакцию прислали превью-версии игр Need for Speed: Shift и FIFA 10, геймплейные ролики из которых мы вам и представляем. Раздел демоверсий будет интересен поклонникам сериала Hearts of Iron – там вы найдете демку третьей части. Ну а тем, кто в свое время провел много часов за баталиями в Action Quake 2, настоятельно рекомендуем обратить внимание на возрождение этого мода – Action Half-Life 2. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Видеопревью:
- Need For Speed: Shift (PC, PS3, Xbox 360)
- FIFA 10 (PS3, Xbox 360)
- Tales of VS. (PSP)
- Colin McRae DiRT 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Ninja Gaiden Sigma 2 (PS3)

Видеообзоры:
- East India Company (PC)
- Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon (PS2)
- Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC, Xbox 360)
- Spore Galactic Adventures (PC)

Трейлеры:
- Aliens vs. Predator (PC, PS3, Xbox 360)
- Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)
- Risen (PC, Xbox 360)
- Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition (PC, PS3, Xbox 360)
- Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes (PC, PS3, Xbox 360)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- История сериала Wolfenstein
- Brutal Legend (презентация, часть 2)
- Shin Megami Tensei: Persona (презентация)
- Army of Two: The 40th Day (дневник разработчиков)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
- Batman: Arkham Asylum

Территория HD:
- Need For Speed: Shift
- FIFA 10

Банзай!:
- Wolverine (тизер)
- Iron Man (тизер)
- Tailenders (два трейлера)
- Sengoku Basara (опенинг)
- Abingdon Boys School - JAP (клип)

PSP-Zone:
- Прошивка 5.51
- Yuusha 30 (демоверсия, миссия №4)
- Undead Knights (трейлер)
- Ys I & II Chronicles (трейлер)
- Marvel Super Hero Squad (трейлер)

Дополнения для:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.7 WHQL Windows 7/Vista
- GeForce ForceWare 190.56 Win 7/Vista
- GeForce ForceWare 190.56 Windows XP

Патчи:
- Arma 2 v1.03 EU, RU
- Spore v1.05.1 Интернациональный
- The Sims 3 v1.3.24.00002 Интернациональный
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.24a RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.24a RU

Софт:
- Ad-Aware Free Anniversary Edition 8.0.7
- Anti Keylogger Elite 3.3.3
- Anti Trojan Elite 4.6.5
- Kerio WinRoute Firewall 6.7.0.6161
- Lavasoft Personal Firewall 3.0
- ACDSee 11.0.113
- Fresh View 7.75
- Messenger Plus Live 4.82.368
- NetWorx 5.0.1
- Orbit Downloader 2.8.15
- Allway Sync 9.2.22
- Backup4all 4.2 build 152
- Brava! Reader 3.2.0.13
- Necromancers Dos Navigator 2.31.3836
- UltimateZip 5.0
- WhereIsIt 3.97 build 726
- Miro 2.5.2
- Super Video Converter 5.8
- Total Video Converter 3.50
- CleanCenter 2.8.1.1
- Core Temp 0.99.5.27
- DirectX Happy Uninstall 4.18
- Folder Guard 8.1
- jv16 PowerTools 2009 1.9.0.580
- SuperRam 6.8.3.2009

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.5.2
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.0.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8 build 7778
- HyperSnap-DX 6.61.04
- Miranda IM 0.8.3
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6.2
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.0

Widescreen:
- Алиса в стране чудес (Alice in Wonderland)
- Рыбка Поньо на утесе (Gake no ue no Ponyo)
- Ниндзя-убийца (Ninja Assassin)
- Книга Илая (The Book of Eli)
- Трон: Наследие (Tron Legacy)

Shareware/Freeware:
- Bejeweled Twist
- Burger Shop 2
- Governor of Poker
- Science Girls

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Batman: Arkham Asylum
Демоверсия нового экшна с легендарным Бэтменом в главной роли. Доступно начало игры, мы должны спасти охранников и захваченный медперсонал психиатрической лечебницы. Расправиться с агрессивными пациентами помогут комбо-удары, бэтаранги и специальный «детективный» режим зрения. Главное – ловко прятаться держаться подальше от вооруженных бандитов. И, возможно, самое главное: эта демоверсия полностью переведена на русский язык.



Half-Life 2
Десять лет назад на свет появилась модификация Action Quake 2. В свое время этот мод успешно конкурировал с Counter-Strike, однако сейчас он благополучно забыт. Настоящие шедевры, впрочем, имеют обыкновение возрождаться. Action Half-Life 2, который попал на нынешний диск, является идеологическим продолжением знаменитой модификации. От битвы спецназовцев с террористами автор отказался, зато фирменный набор оружия остался на месте. Получилась весьма увлекательная работа, обязательно обратите внимание!



rFactor
Ford Capri не особенно хорошо известен на американском рынке. Это и немудрено, поскольку данная модель разрабатывалась для Европы. Базовая модель Ford Capri была довольно скромной по характеристикам, зато гоночные машины обладали весьма впечатляющими данными. Именно таким машинам и посвящена модификация Capri RS X-Mess Edition, которую мы представляем на нынешнем диске. Подобные машины не очень хороши в плане управляемости, зато по скоростным данным им нет равных.

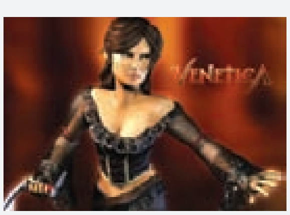


Unreal Tournament 2004
Модификация, которую мы представляем в разделе Unreal Tournament 2000, по сути является мутатором. Но изменений в ней – огромное количество. Дело в том, что D3nnisK's FORTS превращает игру из шутера в эдакое подобие стратегии. Игрокам необходимо заниматься постройкой зданий, что вносит в игровой процесс очень серьезные изменения. Есть в D3nnisK's FORTS и ресурсы – кристаллы, которые необходимо добывать при помощи специальных машин. Одним словом, мод получился хоть и маленьким, но очень интересным.

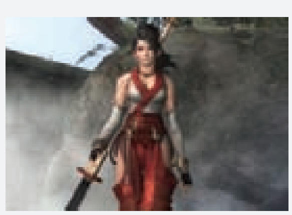


Галерея

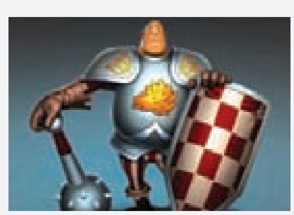
Обои для рабочего стола



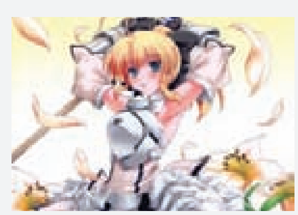
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»





Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Реклама
Nintendo Wii
PlayStation 2 Slim
Xbox 360 Pro (60 Gb)
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (40Gb)
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Resistance 2 2090 р.
Little Big Planet 1550 р.
Naruto Ultimate Ninja Storm 2190 р.
Motorstorm 2 Pacific Rift 1990 р.
Mortal Kombat vs. DC Universe 1790 р.
Prince of Persia 2250 р.
Need for Speed Undercover (русская версия) 2090 р.
Eternal Sonata 2390 р.
Call of Duty World at War (русская версия) 1890 р.
Killzone 2 2290 р.
Resident Evil 5 2190 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1590 р.
Silent Hill: Homecoming 1850 р.
UIFC 2009 Undisputed 2050 р.
Afro Samurai 1990 р.
Damnation 2190 р.
Infamous: Дурная репутация (русская версия) 2390 р.
Prototype 2390 р.

В продаже с 9 сентября

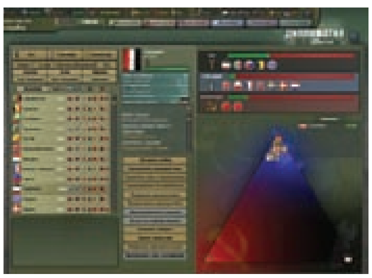
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Hearts of Iron III (PC)

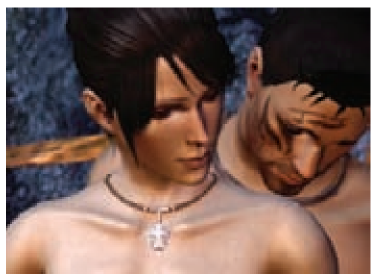
Hearts of Iron III пытается создать максимально подробную и сложную модель Второй мировой – с неизбежными издержками.



В РАЗРАБОТКЕ

Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)

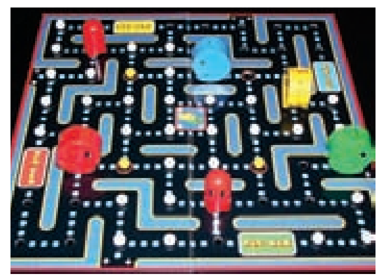
Нам наконец-то дадут... поиграть в новую RPG от BioWare. Горячие подробности знакомства с пресс-версией.



СПЕЦ

Pac-Man при свечах

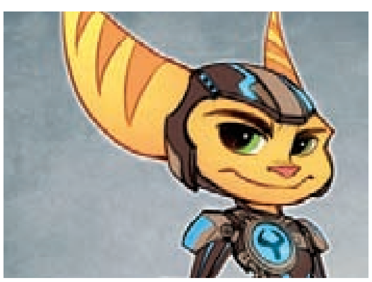
Компьютерные игры по мотивам настольных – явление привычное. Однако издавна имел место и обратный процесс, которому и посвящен наш спецматериал.



В РАЗРАБОТКЕ

Ratchet & Clank: A Crack in Time (PS3)

Новый выпуск любимого сериала подарит поклонникам настоящую власть над стихией времени.



В РАЗРАБОТКЕ

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All Stars (Wii)

Полувековой аниме-опыт Tatsunoko против тридцати лет геймерства Capcom – эпохальная битва на Nintendo Wii!



ИНТЕРВЬЮ

Как это делают в Famitsu

Мы отправились в издательство Enterbrain и побеседовали с руководителями популярного журнала Famitsu о том, чего хотят японские геймеры.



В РАЗРАБОТКЕ

MAG (PS3)

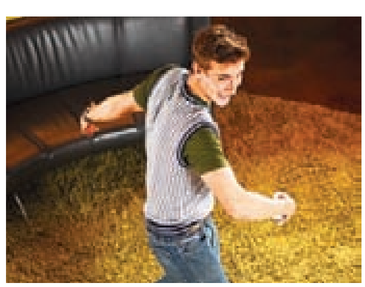
Massive Action Game от создателей SOCOM – потенциально грандиозный и невиданно многолюдный онлайновый шутер. Эксклюзивно для PlayStation 3.



РЕЦЕНЗИЯ

Wii Sports Resort (Wii)

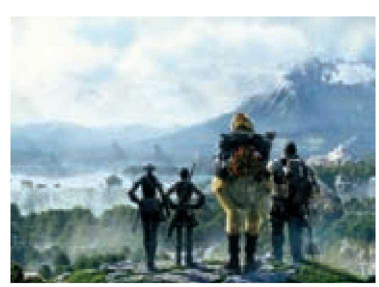
Новая Wii Sports не прилагается к приставке и при этом пытается продать геймерам Wii MotionPlus. Настоящее испытание для Nintendo-маркетинга!



ИНТЕРВЬЮ

Final Fantasy XIV

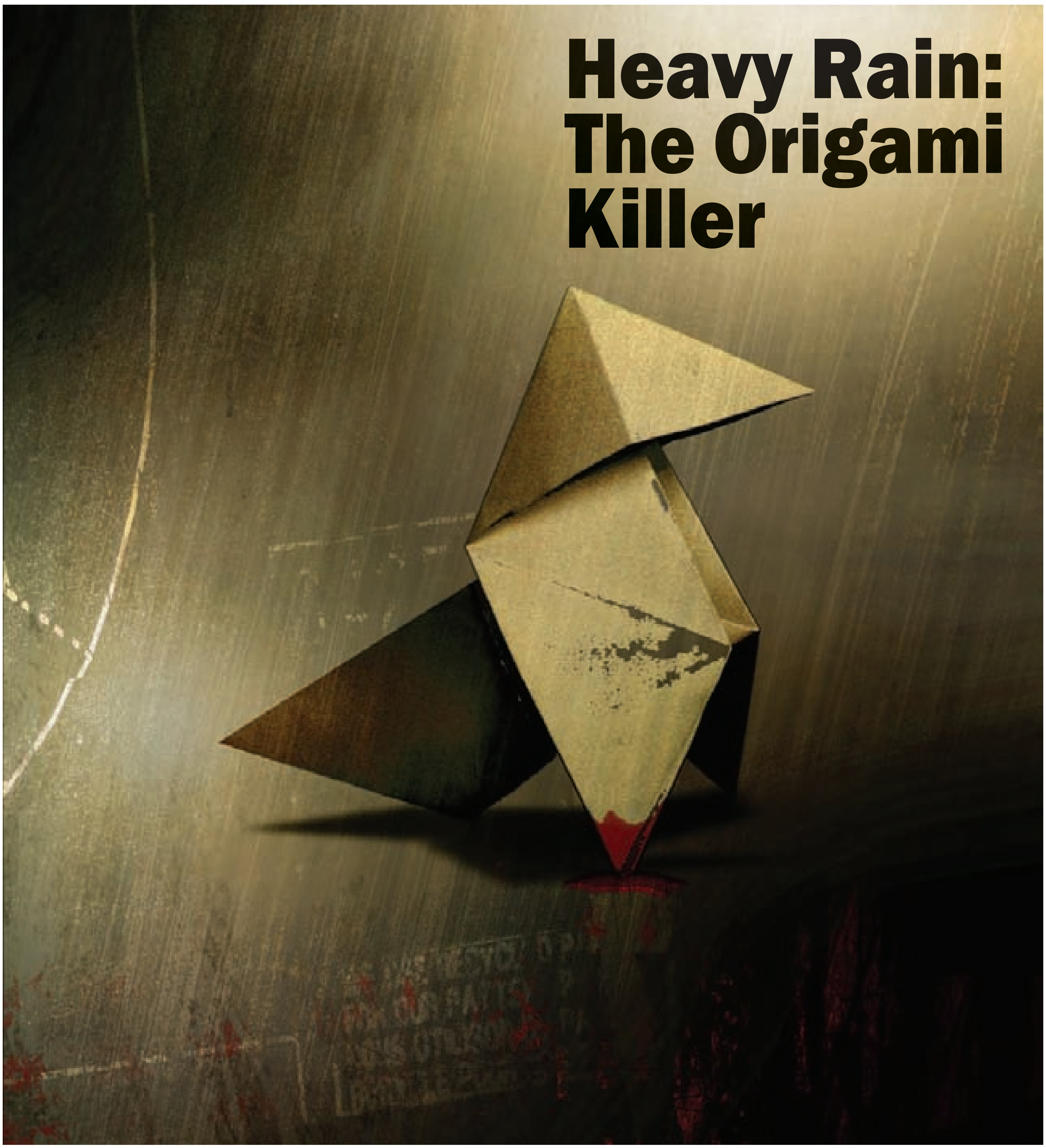
Когда вы будете читать эти строки, наш корреспондент на выставке GamesCom уже пообщается с создателями второй онлайновой Final Fantasy.



В следующем номере

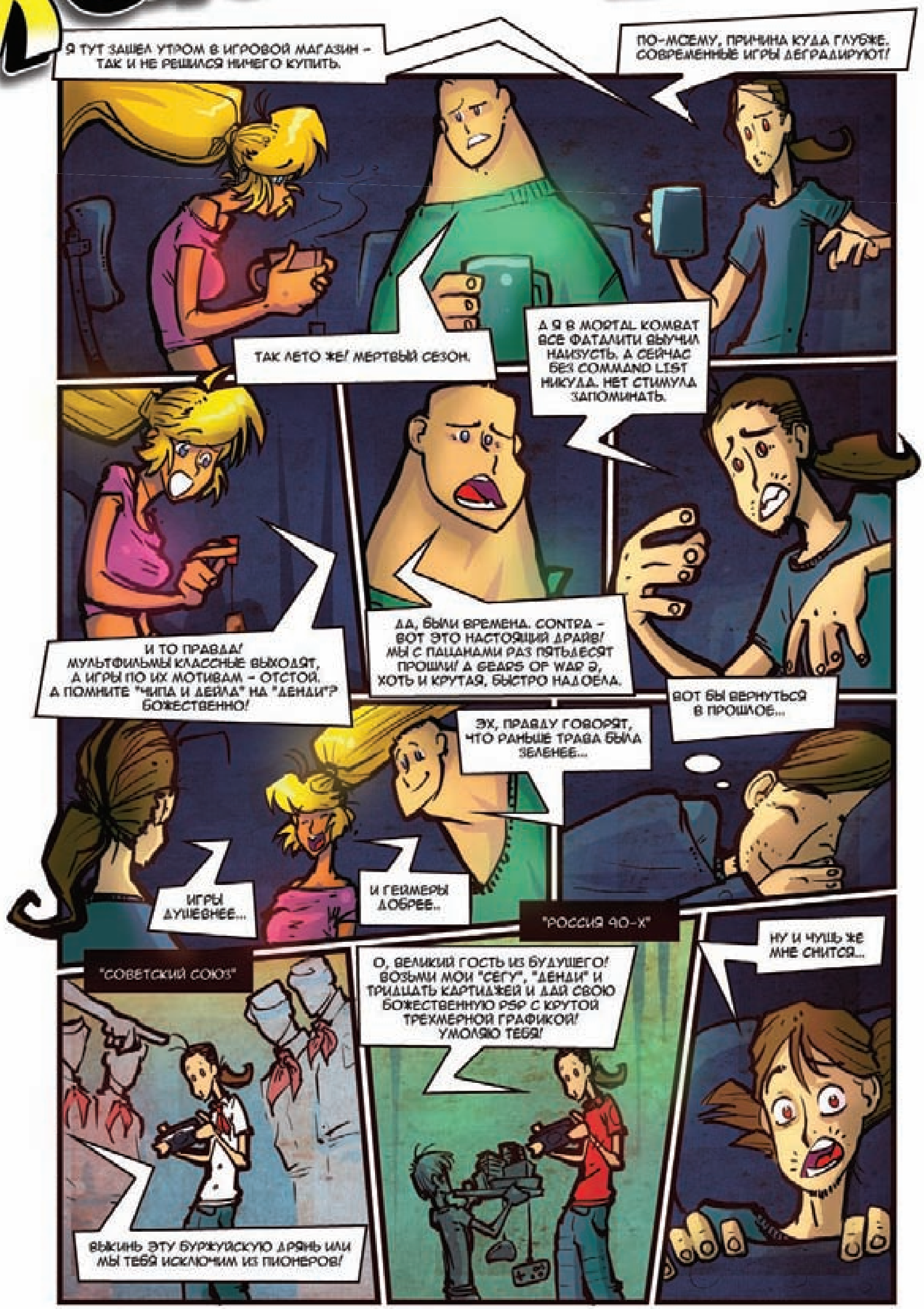
Кто-то боится, что новое творение Quantic Dream будет сплошь состоять из QTE, кто-то радуется впечатляющей графике и заинтригован обещаниями, что даже смерть персонажа, которым управляет геймер, повлияет на развитие сюжета. Мы мчимся на GamesCom – побеседовать с создателями и еще раз прикоснуться к одной из самых обсуждаемых новинок 2010 года.

Heavy Rain: The Origami Killer



ВЫПУСК 40 Сон в летнюю ночь

Консольные войны



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак




СТРАНА ИГР
paradox INTERACTIVE
1С
Majesty 2
®
The Fantasy Kingdom Sim



СТРАНА ИГР
Rising Star Games
NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE
ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル